TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK: **MAYDAY** - CONFLICT EARTH

PC GAMES

PC-S JÁTÉKMAGAZIN - 2003/2 - 998 FT

TREASURE PLANET

Modernkori KALÓZOK az űrben

BEMUTATJUK

- C&C: Generals
- IGI 2: Covert Strike
- Homeplanet

OMF: Battlegrounds, Ghost Master, Delta Green, NASCAR Racing 2003, Heaven & Hell, Harbinger...

LETESZTELTÜK

- Silent Hill 2
- SimCity 4
- Post Mortem

Anno 1503, Inquisition, Drome Racers, War&Peace, Tony Tough and the Night of the Roasted Moths...

hardware teszt: NYOMTATÓK A PRÓBAPADON

23 otthoni felhasználásra szánt lézer, tintasugaras és bubblejet printert próbáltunk ki

9 771587 512101 00302

Car Tycoon

PC. GAMES DVD-s előfizetési AKCIÓ:

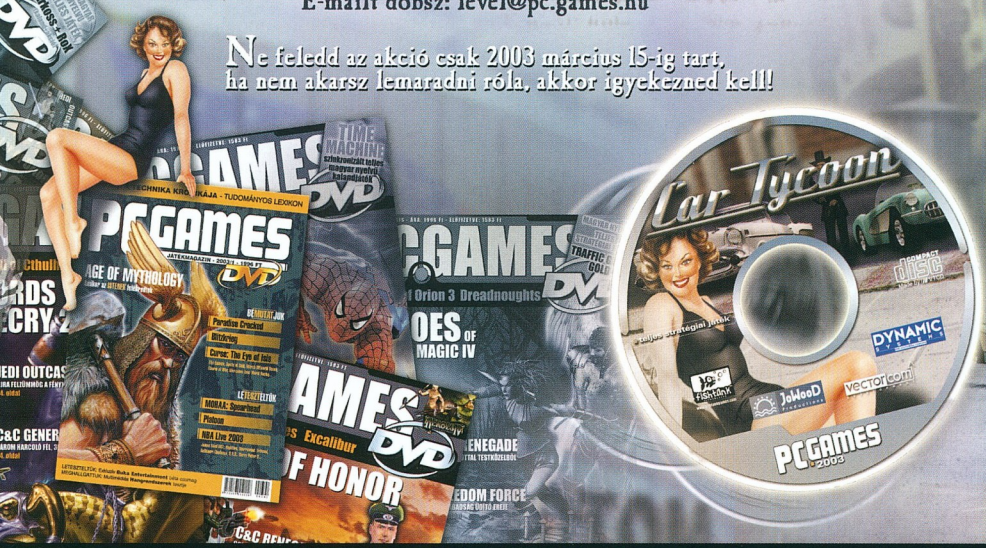
Itt a remek alkalom, hogy megismerkedj és szorosabb barátságba keveredj egészen egy évig DVD-s kiadásunkkal. A DVD-n minden hónapban hatalmas tárházát kínáljuk a PC-s játékoknak és felhasználói programoknak. Rendszeresen jelentkezünk tematikus válogatásokkal, a kedvelt FPS és stratégiai játékokhoz mindig találhatsz kiegészítéseket a DVD-n. Hatalmas mennyiségű video és demo áradat vár rád, ha beneveztél a DVD-s kiadás csodáiba.

Egy szuper akcióban vehetsz részt, melyben minden, DVD-s kiadásra 1 évre előfizető az alábbi ajándékokat kapja:

- Car Tycoon - a most megjelent JoWooD stratégiai játék egy példánya tokkal vonóval. A program teljesen magyar, a legutolsó feliratig érthető bárki számára
- DVD szuperpakk - 3db régebbi DVD-s számot küldünk ajándékba az előfizetőknek

1 éves előfizetés (12 szám) - 19.000 Ft
Levélben érdeklődsz: 1325 Bp. Pf.: 315
Telefonon kérsz csekket: 06-1-379-7989
E-mailt dobsz: level@pc.games.hu

Ne feledd az akció csak 2003 március 15-ig tart, ha nem akarsz lemaradni róla, akkor igyekezned kell!



Ajándékok az új DVD-s előfizetőknek:

Car Tycoon szuper magyar nyelvű stratégiai játék

- az 1950-es,60-as évek autóit készítheted el újból, egy egész gyárat irányítva
- 25 küldetésben kell bebizonyítanod a konkurenciának, hogy a te autóid a jobbak
- 96 modell, több mint 300 autóját teremtheted újra
- több mint 250 épület és üzem áll a rendelkezésedre
- társaid ellen is játszhatsz hálózaton keresztül

Tervezd meg álmaid autóját és adj el belőle minél többet! Légy te a legjobb!

DVD szuperpakk

3db régebbi DVD-s számot küldünk ajándékba az előfizetőknek, mely tartalmazza a 2002-es év legjobb programjait, demoit, animációit és MOD-jait, egyszóval minden olyan dolgot,ami kihagyhatatlan egy játékos számára

12 db PC. GAMES DVD

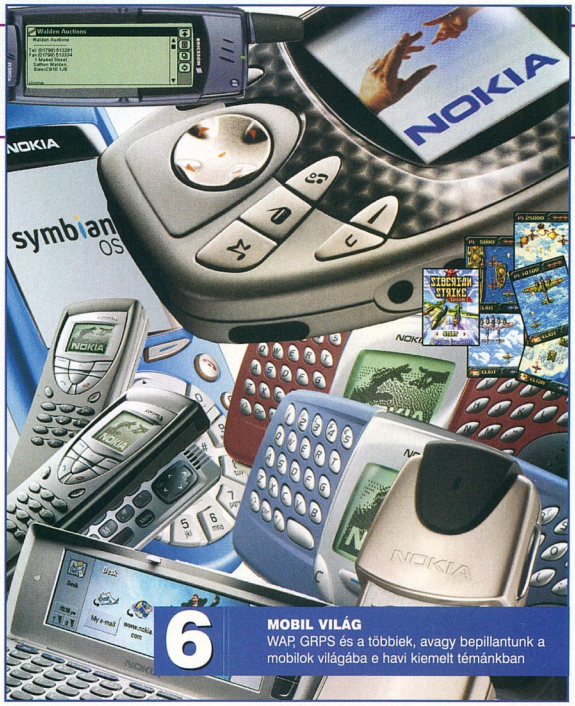
A nyeremények eltörpülnek a 12 db szuper DVD mellett, mely segítségével havonta nyomon követheted a PC-s játékok eseményeit.

Sziasztok!

Löktünk egy utolsót a 2002-es éven és átléptünk 2003-ba. Vajon mit hoz ez az esztendő a játékosoknak? Végig tekintve a várható megjelenéseken bizony semmi okunk nem lehet panaszkodni, hiszen 2003 minden bizonnyal komoly fejlődést fog mutatni a programok terén. Reménykedünk benne, hogy idén kicsit több technológia fejlődés lesz tapasztalható, a videokártyák tavalyi fantasztikus fejlődését utoléri a játékipar. Erre minden esélyünk megvan, hiszen jön a Doom 3, az Unreal II, a C&C: Generals és még egy sor program, mely új irány mutathat a klóngyártásra beállt fejlesztőknek, új távlatokat nyitva a játékiparban. Mi is igyekszünk majd mind teljesebb képet festeni erről a nehezen áttekinthető, sokszor igen kaotikus játékiparról.

Lesznek változások a PC.GAMES életében is, hiszen harmadik évfolyamunkat kezdjük el, nagykorúvá vált lapunknak már nem elsősorban az ismertség megszerzése a legfontosabb cél, hanem a Ti igényeitekhez igazítása a lap tartalmának és kinézetének. Ennek szellemében fogtunk neki a 2003-as évnek, reméljük továbbra is segítitek munkánkat, hogy ez mint tökéletesebben megvalósuljon.

a szerkesztők



6 **MOBIL VILÁG**
WAP, GRPS és a többiek, avagy bepillantunk a mobilok világába e havi kiemelt témánkban

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

23 | CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

24 | IGI 2: COVERT STRIKE

26 | ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

28 | DELTA GREEN

30 | SILENT HILL 2: INNER FEARS

STRATÉGIA

35 | GHOST MASTER

36 | HEAVEN & HELL

38 | C&C: GENERALS

41 | INDUSTRY GIANT II: ADDON

42 | TRAILER PARK TYCOON

44 | ANNO 1503

46 | WAR & PEACE

48 | HEARTS OF IRON

50 | TREASURE PLANET

52 | SIM CITY 4

55 | MAYDAY

KALAND / RPG

57 | DEFECTION

58 | HARBINGER

60 | MIDNIGHT NOWHERE

62 | SHADOW OF MEMORIES

64 | INQUISITION

66 | POST MORTEM

68 | TONY TOUGH AND THE NIGHT OF THE ROASTED MOTHS

SZIM / SPORT

71 | NASCAR RACING 2003

72 | HOMEPLANET

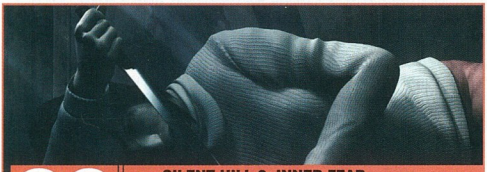
74 | LEGO: INSTANT EXTREME STUNTS

75 | LEGO: DROME RACERS

76 | F1 2002: GT MOD

38 **COMMAND & CONQUER: GENERALS**
Az elsöprő sikerű Command & Conquer legújabb darabját üdvözölhetjük a Generals képében.

86 **NYOMTATÓTESZT**
E pár oldal elolvasása után már feketén-fehéren láthatjuk, hogy milyen színes a világ.



30 **SILENT HILL 2: INNER FEAR**
Kevés az olyan játék manapság, amely eredetiségé vel képes lenyűgözni a tesztelőt. A Silent Hill 2-nek sikerült.

52 **SIM CITY 4**
A rátermett városvezetők immár egész régiókat vonhatnak felügyeletük alá.

2003 JANUÁR

HARDWARE

78 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

79 | SZIMULÁCIÓS ESZKÖZÖK TÁVLATAI

80 | HARDWARE NEWS
82 | PIACI KÖRKÉP
85 | ATI RADEON 9500

86 | NYOMTATÓTESZT

EGYÉB

92 | TUNING
93 | UTILS
94 | EVERQUEST: PLANES OF POWER
96 | WEB
98 | DVD TARTALOM
99 | SILENT HILL 2 VÉGIGJÁTSZÁS

107 | CHEAT
108 | HUGO
109 | AZ ÉN KÉPREGÉNY-HŐSEIM – TOM AND JERRY
110 | HELP
112 | LEVELEZÉS
113 | HU-MOR-ZSÁK
114 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

E havi DVD ajánlónk legnagyobb durranása tulajdonképpen nem is maga a DVD, hanem az a tény,

hogy két korongot találhattok az újság mellett, márpedig a második korongon nem is akármi, hanem a Mayday: Conflict Earth nevu teljes játék leledzik. Ennek örömére még több hely volt a DVD-n, ami meg is látszik a tartalmon, hiszen soha nem látott

mennyiségben találhattok itt demokat, videokat, és modokat. Persze akadnak extra dolgok is szépszerivel, ilyen a magyarított Vice City trailerünk, vagy éppenséggel a több gyujteményes összeállításunk. Hatalmas mennyiségu kép és még több háttérkép vár titeket a korongon lehet nekiesni ezerrel. Az angolul tudóknak pedig feltettünk egy

csemegét az extra dolgok között, mégpedig a StarFight VI - Gatekeepers nevű teljes kaland-játékot.

Jó szórakozást kívánunk mindegyik attrakcióhoz!

MOBIL VILÁG

A cikk alapötletét az adta, hogy az informatika iránt érdeklődő egyének sok helyen találkozhatnak az új mobiltelefonok remekbe szabott szolgáltatásait tömjénező hirdetésekkel, cikkekkel, de a legtöbb embernek fogalma sincs, hogy a hangzatos nevek mit takarnak, és a telefonáláson kívül semmire sem tudja használni a készülékét.

De ha már sok tízezer forintot adunk ki egy-egy mobilért, akkor legalább tudjuk, hogy mit vettünk, nagyjából mi is az a sok három vagy négybetűs rövidítés a leírásában, mire lehet használni, és hogy esetleg mit hoz a jövő. Alábbi kis összeállításunkban ezekben a kérdésekben próbálunk kicsit segíteni.

Mielőtt mindenki átlapozná a cikket, hogy itt egy újabb „Hogyan küldjünk SMS-t?" boncolgató értekezés, vagy „Hogyan állítsuk magyarra a telefonunk billentyűzetét?" tipphalmaz, szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy megpróbálunk az olyan újdonságokra és az érdekességekre koncentrálni, amelyeknek a nevét nagy valószínűséggel már mindenki hallotta, de úgy mélyebben nem tudja, mi is az. Például az SMS-küldés rejtelmeit szerintem itt és most ugorjuk át, mert bár sokan vannak, akiknek fogalmuk sincs, mi is az és hogyan kell, nagy valószínűséggel ők nem ezen újság olvasói közül kerülnek ki.

Annyiból viszont érdemes egy pillanatra elidőzni az SMS-nél, hogy bár sokan nem gondolnak bele, ez a legalapvetőbb adatforgalmazás a mobilokon. Ezt csak azért tartom fontosnak megjegyezni, mert sok emberkével találkoztam, akik azt mondják, hogy mit jön mindenki neki azzal, hogy a mobil adatforgalmazásé a jövő, ő soha nem is használta és nem is fogja használni a mobilját adattovábbításra. Aztán kiderült, hogy naponta 18 SMS-t küld, folyamatosan kapja a bankszámlaegyenlegét SMS-ben, a csengőhangokról és az operátorlogókról nem is beszélve. Úgyhogy érdemes kivernünk a fejünkből azt a tévhitet, hogy a mobil adatforgalom csak az öltönyös, BMW-s menedzsertípusoknak van fenntartva, már a mezei felhasználók mindennapjai is mélyen át vannak itatva vele.

És most vágjunk bele néhány gyakran hallható kifejezés megvilágításába, bele-beleszőve, hogy mi mire használható és merre is megy a világ.

WAP 2.0

A WAP (Wireless Application Protocol) egészen röviden leírva a mobil eszközök és az Internet összekötésére szolgált, vagyis amolyan „mobilos böngésző technológia". Ezen persze nem azt kell érteni, hogy mobil eszközökkel szörfözhetünk a neten, ugyanazokat az oldalakat megnézve, amit egy böngészővel a számítógépen – ebben értelemszerűen a képernyő kötöttségei elég erős korlátot jelentenek.
A WAP a HTML-től eltérő, úgynevezett WML (Wireless Markup Language) leíró nyelvet használ, és támogat néhány olyan szolgáltatást, amelyik a normál Interneten egyáltalán nem létezik. Ilyen például a WAP Push, amelynek segítségével a szolgáltató anélkül küldhet adatot a felhasználónak, hogy a kérte volna, például egy online árverésen nem kell mindig nyomogatni a frissítés gombot, hanem jön az új adat magától.
A WAP Forum-ot még 1997-ben hozta létre a Nokia, az Ericsson, a Motorola és egy Unwired Planet nevű cég (ez utóbbi az elmúlt években átesett néhány névváltáson, úgyhogy korántsem biztos, hogy a cikk megjelenésekor ugyanúgy fogják hívni, mint írásakor, ezért inkább le sem írom, hogy az utóbbi öt évben milyen neveken futott). Mint nyílt szabványt fejlesztették, és természetesen azóta számosan csatlakoztak hozzá és támogatják, mint ahogy azt az elmúlt évek tapasztalataiból leszűrhettük.
A mobilokhoz kapcsolódó webes szolgáltatások óriási sikernek örvendenek – elsősorban Japánban, ahol több mint 25 milliónyi-

MEDIA MASTER

A Nokia más területekre is kacsingat rendesen, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Media Master sorozat, mely a digitális televíziózásban segíti a felhasználókat.

an használják nap mint nap, és még 70.000-en fizetnek naponta az ott „i-mode"-nak nevezett, lényegében a WAP-hoz hasonló szolgáltatásra. Európában, mondhatjuk nyugodtan, a WAP messze nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és ez nagyrészt annak hiányából fakad, hogy az emberek nem kaptak olyan szolgáltatásokat, amiért úgy gondolták volna, hogy megéri nekik fizetni. Amelyek pedig elkészültek, azok nem kaptak elég publicitást, hogy igazán elterjedve átlépjék a kritikus tömeget. Így az emberek többsége nem is érdeklődik a WAP és a rajta keresztül elérhető többletek iránt. A WAP közben átélt némi fejlesztést, a mai mobilok nagy többsége már az 1.2.1-es verziót használja, de mostanában jelennek meg az első olyan telefonok, amelyek már támogatják a WAP 2.0-t is. Ez természetesen kompatibilis lesz az 1-es verziókkal, de sokkal jobban támaszkodik a webes protokollokra (http) és formátumokra (xhtml). A részletekbe nem mennék bele, hogy pontosan miben tud többet, de ahogy manapság szinte minden erről szól, ez a technológia is nagyobb lehetőségeket biztosít a multimédia és a biztonság területén.

És hogy ettől miért jó nekünk? Például nagyobb számban elindulhatnak olyan szolgáltatások, amelyekért már tömegesebben is hajlandóak fizetni az emberek. Jó példa erre a nemrégiben nagy hírrel beharangozott mobilos banki szolgáltatás, amivel elérhetjük, hogy már szinte be sem kell mennünk a bankfiókba, mert mindent el tudunk intézni WAP-os mobilunk segítségével. Ugyanez persze létezik az Interneten keresztül is, vagy csünghettünk negyed óráig a telefonvonalon, de a mobilitás sok embernek megérhet havi néhány száz forintot.

De ma már vásárolhatunk is WAP-on keresztül, sőt ezt oly módon is megtehetjük, hogy hozzáírják a telefonszámlánkhoz a megadott összeget.

Bluetooth

A Bluetooth röviden összefoglalva egy speciális, kis hatótávolságú drótnélküli adatkommunikációs rendszer, amely a rádióhullámokon keresztül kommunikál. Voltaképpen teljesen univerzális, vagyis akár a távirányítók és rádiós egerek is működhetnek vele, de a nagyközönség mégis elsősorban a mobilkommunikációból ismeri (azon belül is főleg az Ericsson első drótnélküli headset-jéről), nagy valószínűséggel azért, mert a rendszer úttörőit a nagy mobilgyártók között kell keresnünk.

A Bluetooth SIG (Special Interest Group) 1998-ban alakult számos nagyágyú részvételével (pl. Ericcson, Nokia, IBM, Intel). Két évre rá már több mint 1500-an támogatták az egyébként teljesen nyílt és ingyenesen elérhető technológiát. Maga a specifikáció egyébként elég részletesen le van írva, a dokumentáció mintegy 1500 oldalt tesz ki (akit kicsit részletesebben érdekel a dolog, nézze meg a külön dobozt).

A Bluetooth nevet egyébként Harald Blatand dán királytól kölcsönözték (vezetéknevének fordítása – egyébként tévesen – a Bluetooth), aki 940 és 981 között uralkodott, és ez idő alatt békésen egyesítette a dán és a norvég földművelő csoportokat, majd felvette a kereszténységet. (Ebből is látszik, hogy mi itt a Kárpát-medencében nem voltunk nagyon lemaradva.)

Bár a rendszernek elvileg teljes kompatibilitást kéne nyújtania, ez a valóságban sajnos néha nem jön össze, például egyes kihangosítók „véletlenül" a konkurens gyártmányú telefonnal nem

AZ „SMS-MOBILOK"

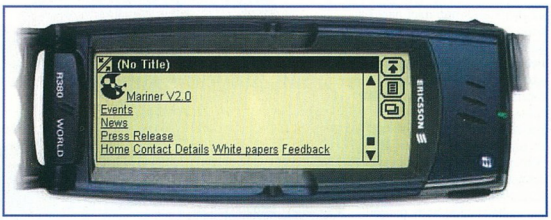
Mielőtt valaki nagyon félreértené, itt azokat a mobilokat mutatnánk be, amelyek a szokásos számbillentyűkön kívül külön gombot kaptak minden betűhöz is, hogy könnyebb legyen a szövegbevitel.

Magyarországon leginkább a Nokia gyártmányai a legismertebbek ebben a kategóriában, sőt mondhatni az egyedül ismertek, mert nem lehet óriási tolongásról beszélni ebben a piaci szegmensben (Communicatorokat nem ide számítom).

Amit már eddig is kipróbálhattunk, az a néhány éve megjelent, igencsak féltéglára emlékeztető 5510 volt, ami az eladások alapján nem aratott osztatlan sikert. Némely Ericsson telefonhoz lehetett kapni egy kiegészítő billentyűzetet, amelyet a készülék aljára kattintva szintén jónéhány pluszbillentyűhöz jutottunk.

És nemrégiben jelentették be a Nokia egy újabb ebbe a kategóriába tartozó telefonját, a 6800-ast, aminek érdekessége, hogy a nagy billentyűzete kihajtható, összecsukva egészen pofás és normális telefonnak néz ki (féltégla kiküszöbölve), természetesen külön számbillentyűkkel, hogy ne kelljen nyitogatnunk, ha csak telefonálni szeretnénk.

mindig működnek.
Nagy általánosságban kijelenthetjük, hogy a Bluetooth kihasználása ma még meglehetősen gyerekcipőben jár, de nemsokára életünk egyre újabb területein jelenhet meg. Sikere nem lehet kérdéses, mert egyelőre közel és távol nincs konkurenciája, amely akár csak meg is közelítené támogatottságban.



N-GAGE

Érdekes dologba fogott a Nokia: játékkonzolt fejleszt. Ugyanis számos felmérés bizonyítja, hogy a mobilok világában a következő nagy ugrást a játékok jelentethetik, ami a Java játékok felendülésében már kezd is kibontakozni.

A Nokia viszont a túloldalról közelít: nem olyan mobilt készít, amin lehet játszani, hanem egy játékkonzolt, ami mellékesen telefonként is működik, de azt is csak azért, hogy könnyebb legyen hálózatban nyomulni. Ezt egyébként a beépített Bluetooth is támogatja.
Az egészet Nintendo Gameboy-ok konkurenciájaként kell elképzelnünk, még a szoftvereket is ugyanolyan kártyákon hozzák majd forgalomba.
A megjelenés időpontját valamikorra 2003 közepe tájára teszik, de a készülék és a szoftverek árait még nem tudni.

GPRS

A GPRS (General Packet Radio Service) lett az a rendszer, ami megmentette a mobilszolgáltatókat attól, hogy ki kelljen dobniuk a jelenlegi, második generációs hálózatukat, ugyanis az igazi mobil adatkommunikációt csak a harmadik generációs (3G – lásd lejjebb) rendszerektől várták. De a GPRS segítségével sokkal kisebb beruházással, voltaképpen a jelenlegi struktúra „apró" továbbfejlesztésével spóroltak egy-két évet, kitolták a mostani rendszerek élettartamát. Épp ezért nevezik ezt 2,5 G-nek, vagyis a középső mérföldkőnek a 3G felé vezető úton.
Ha már körülírtam a jelentőségét, megemlíteném, miről is van szó: a GPRS az Internethez hasonlóan csomagkapcsolt adatkommunikációt tesz lehetővé, ezáltal régi vonalkapcsolt adatfolyamnál elviekben tízszer gyorsabb (115 kbit/s) adatforgalomra képes a mobiltelefon hálózatán keresztül. Ezt a sebességet Magyarországon gyakorlatban nem tapasztalhatjuk meg, de egy régi dial-upos csatlakozással (56 kbit/s) már a mobilos Internet is fölveszi a versenyt (egyes szolgáltatóknál), ami manapság a mobilitás előnyével kombinálva épphogy, de elegendő.

SyncML

Ahogy a neve is mutatja, egy standardizált szinkronizációs technológiáról van szó. Ezt általában azok tudják értékelni, akik sok üzletféllel vagy baráttal állnak kapcsolatban, és ezeknek adatait minden létező ketyeréjükön tárolják, nem beszélve a találkozóik időpontjairól. A mobiltelefon és a levelezőprogram szokásos, de egyes jobban felszerelt személyek rendelkeznek ezeken kívül laptop-pal, menedzser-kalkulátorral és palmtop-pal is. Na már most, aki próbálta ezek adatbázisait naponta egyeztetni és frissen tartani, az rövid idő után igen hálás tud lenni egy olyan technológia iránt, amelyik ezt az akár különböző gyártók készülékei közötti szinkronizálást elvégzi helyette.

Mint sok más dolog az itt felsoroltak közül, a SyncML is úgy készült, hogy a nagy gyártók rájöttek, hogy egyszerűbb egy közös nyílt formátumot kialakítani, mint fejleszteni sok különbözőt, aztán meg a fogyasztó szívhatja a fogát, hogy semmilyen kütyüje nem működik együtt a másikkal. Így ma már több 700 cég támogatja a technológiát és építi bele készülékeibe.

J2ME

A J2ME a Java 2 Micro Edition rövidítése, ami az Interneten is szokásos Java programnyelv egyszerűsített változatát jelöli. Az újabb telefonok már majdnem mind támogatják a Java kisalkalmazások letöltését és futtatását. Ez azt jelenti, hogy olyan programokat tölthetünk le, amelyeket eredetileg nem appliká ltak a telefonba, ezáltal sokkal jobban saját kívánságunkra tudjuk szabni a készülékünket, és számos eddig el nem képzelhető funkciót tudunk elvégezni vele. Jelen pillanatban az ilyen letölthető kisalkalmazások nagyobb hányada játék, amelyek az eddigi színvonalhoz képest (kígyó, tenisz) eszméletlenül szép és élvezetes játékélményt kínálnak.

symbian OS

Az egyetlen apróság, ami kicsit visszafogja villámgyors elterjedésüket, az apróság, hogy fizetni kell értük – de az összeg nem nagy, általában mobiltól függően 3-10 dollárt kell leperkálnunk. Valahol itt a környéken, egy dobozban találhattok némi infót néhány játékról, de érdemes böngészgetni a neten, mert ez csak a jéghegy csúcsa.

Symbian

Egy-két újabb telefon tesztjében „megemlítődik", hogy a telefonon Symbian operációs rendszer fut, de ennél többet aztán senki sem tud. Aki részletesen kíváncsi a témára, az ne hozzám forduljon, hanem olvasson utána, de egészen röviden annyit kell tudni a dologról, hogy 1998-ban a Nokia, az Ericsson és a Psion összeálltak (később a Motorola is csatlakozott) és megalapították a Symbian-t, aminek célja egy általános, nyílt operációs rendszer elkészítése volt mindenféle mobil eszközre. Ugyebár ezeknek a készülékeknek van egy-két igencsak sajátos vonása (kicsi képernyő, az alacsony fogyasztás miatt igencsak behatárolt erőforrások), amihez nem árt alkalmazkodni, ezért nem a számítógépek oprendszereiből kiindulva, lebutítva fejlesztettek, hanem teljesen más utakat járva. Az alapot a Psion operációs rendszere adta, az egész C++ alapú, objektumorientált, már ha ezek a fogalmak mondanak valamit.

Az első Symbian operációs rendszert használó telefon, ha jól tudom, az Ericsson R380-as volt, de azóta számos magasabb kategóriájú telefont láttak el vele, és ahogy az lenni szokott, szép lassan kúszik le az alsóbb kategóriákba is.

3G

A 3G a harmadik generációs mobilrendszerek összefoglaló neve (az első volt ugye az analóg 450 MHz-es, a második a digitális GSM). A harmadik generációs mobilrendszerek egyelőre legfőképpen iszonyatosan magas koncessziós díjaik révén váltak ismertté (az a pénz, amit a mobilszolgáltató fizet az adott országnak, hogy ő építhesse ki a hálózatot), ami sok, a tendereken győztes mobilszolgáltatót juttatott nehéz helyzetbe, sok esetben a csőd szélére. Azóta egyértelműen kiderült, hogy jócskán túlbecsülték a piacok lehetőségeit, a megtérülési rátákat, így az elemzések szerint 2005 előtt senki az égvilágon

nem számíthat 3G befektetésének megtérülésére. Magyarországon már jónéhány éve halogatják a harmadik generációs telefonrendszerek koncessziójának kiírását. Az első nagy őrületről már lemaradtunk, mert ma már nem nő olyan őrületes sebességgel a mobilpiac, így a szolgáltatók sem vetik bele magukat ész nélkül a dollárszázmilliók kifizetésébe holmi koncessziós díjakért, úgyhogy kérdéses, hogy ez a késedelem nem okoz majd nekünk „némi" veszteséget – de majd nálam okosabb emberek eldöntik, hogy mikor érdemes kiírni, hogy minél több pénzt lehessen kipréselni belőle. Persze miért is lenne egységes a világ, nagy valószínűséggel itt is több szabvánnyal találkozhatunk majd. Észak-Amerikában az CDMA2000-t támogatják, Európában és Ázsia nagy részén a WCDMA-t, és most szeretnék Kínát lebeszélni arról, hogy saját 3G-s

HOGYAN IS MŰKÖDIK A BLUETOOTH?

A rendszer abban különbözik más rádiótechnológiát használó készülékektől, hogy a Bluetooth-koncepció egyik sarokpontja az alkalomszerű (ad-hoc)összekapcsolódás. Itt nincsenek kijelölt bázisállomások, amelyek elvégzik a csatornák kiosztását, a kapcsolat felépítését és bontását. Az igazi ad-hoc hálózatban nincs központi vezérlő, amely számon tartaná a kapcsolatokat.

Külön problémát jelenthetne a rádiós frekvencia, hisz a mai világban nem úgy működik a dolog, hogy bárki csak úgy önkényesen elkezd használni egy-egy frekvenciát, erre engedélyek kellenek. Szerencsére létezik egy szabad használatú, ún. ISM sáv, amelyet eredetileg ipari, tudományos és orvosi célokra tartottak fent (Industrial, Scientific and Medical band), ma már azonban kereskedelmi célokra is használható külön engedély nélkül. A sáv általában 2400 MHz-től kb. 80 MHz szélességben tart. Viszont korlátozzák a kisugározható teljesítményt, így szabva gátat a készülékek hatósugarának.

A kommunikáció céljára a Bluetooth nem egy adott frekvenciát használ, hanem 79, egyenként 1 MHz szélességű csatornát, amelyeken a kommunikáció elején előre meghatározott séma szerint ugrálnak a kommunikáló állomások. Egy-egy csatornát csak 625 mikroszekundum időre lehet igénybe venni, ennyi idő alatt egy csomag adása történhet meg (egyébként frekvenciamodulált módon: az adott frekvenciától minimális pozitív eltérés jelzi az 1-t, a negatív a 0-t), majd ugrás a következő frekvenciára.

Hogy hova kell ugrani – vagyis az ugrási frekvenciák sorozatát –, azt a kommunikációt kezdeményező készülék határozza meg. De érdekes módon ezeket nem lehet előre lefektetni táblázatokba, hanem bizonyos bemenetek (azonosító, órajel stb.) alapján ezt egy külön részegység képezi.

A kapcsolat felépítése úgy történik, hogy a kezdeményező egység belesugározza azonosítóját bizonyos kapcsolatfelvételi frekvenciákba, amelyekbe az inaktív állapotban várakozó többi készülék időnként bele-belehallgat. Ha egy ilyen utóbbi meghall egy ilyen azonosítót, visszasugározza a magáét, majd a kezdeményező elküldi az ugrási kódok listáját, és már kezdődhet is az adatkommunikáció.

(Forrás: Tölgyesi János, MTA-ELTE Kommunikációelméleti Kutatócsoport)

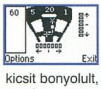
MOBIL JÁTÉKOK

MIIB
Típus: Nokia 7650

Az idei mozifilm játékadaptációjában Jay ügynököt irányítjuk, és legfőbb célunk Kay megtalálása és a renegát idegenek megfékezése.

A játék érdekessége, hogy a négy szintjét (New York belvárosától a MIB főhadiszállásig) külön-külön tölthetjük le.

Top Score Darts
Típus: Nokia 3410



Sok mindent nem lehet írni róla: jópofa darts program kicsit bonyolult, de használható dobási rendszerrel. A legjobb játékok eredményeit tárolja a telefonban, így alkalmas egymás elleni megmérettetésére is.

Tennis
Típus: Nokia 6310i

Ahhoz képest, hogy mekkora képernyőre írták, nagyon jó grafikájú program. Azért tettem be, hogy lássátok, ilyen teniszprogramot is lehet írni telefonra.
Még bajnokságot is tettek bele, ahol egy 6 meccsből álló tornát kell megnyernünk.

Tom Clancy's Splinter Cell
Típus: Nokia 3410

Vicces, hogy még PC-re meg sem jelent, de a mobilunkon már játszhatunk vele. Persze itt nem kell 3D-s csodára számítanunk, de a grafika a lehetőségekhez képest egész jól adja vissza a játék hangulatát.
A kerettörténet ugyanaz, nem írom le sokadszor, biztos olvastátok már egy-kétszer.

Cannons
Típus: Nokia, Siemens, Motorola, Samsung

A régi jó tankos játék, aminek alapján a Worms is készült. Beállítjuk a szöget és lövés erejét, és már mehet is az ajándékcsomag, aztán meg az imádkozás, hogy a másik mellélőjön. Létezik színesben és fekete-fehér változatban is. Természetesen többjátékos üzemmódja is van.

Siberian Strike
Típus: Motorola, Nokia, Siemens

Az árkádjátékok ősípusa. Felülnézetes képen kis repülőnket kell lavíroznunk, miközben alattunk scrollozódik a táj, és persze jönnek az ellenfelek csőstül. Több változatban létezik, a színes mobilokon eszméletlenül szép grafikája van.

Solar Legions
Típus: Nokia 3410

Ha pedig egy cseppnyi lövöldözésre vágynánk R-TYPE stílusban, akkor a Solar Legions tökéletesen eleget tesz minden kívánalmunknak.

meg tudná válaszolni azon kérdéseinket, hogy merre van a legközelebbi benzinkút vagy bankautomata (remélhetőleg nem csak sövdül, mert akkor nagyon ki leszünk segítve).

A kérdés ugyebár azon kereslet ezekre a szolgáltatásokra, amely képes és hajlandó is fizetni értük. Az elmúlt évek felmérései még nem mutattak őrült igényt ezekre, így a szolgáltatók sem kapkodták el a dolgokat, inkább hagytak még egy-két évet eddigi befektetéseik megtérülésére. De szép lassan és megállíthatatlanul elkezdik belénk csepegtetni az igényt az ilyetén újdonságok iránt (gondoljuk csak az MMS-re és a minden második telefonban megjelenő kamerára), és néhány év múlva már el sem fogjuk tudni képzelni, hogyan is birtunk élni anélkül, hogy mobiltelefonálás közben lássuk a másik arcát, vagy hogy megnézhessük kedvenc góljainkat a mobilon.

Egészen a közelmúltig még az is gond volt, hogy hogyan lehet a zökkenőmentes átmenetet biztosítani az átállásnál, mert ugyebár nem annyira egyszerű egy folyamatban lévő beszélgetést csak úgy átadni WCDMA-ról GSM-re, ha éppen valahol megszűnik a 3G szolgáltatás a teljes lefedettség még nem teljes kiépítettsége miatt. De ezt is megoldották. Úgyhogy szép lassan elérkezik a jövő, a szolgáltatók szép lassan elkezdik majd beindítani a már néhol gőzerővel épített 3G-s hálózatokat, jó esetben 2003 folyamán már Magyarországon is kiírják legalább a koncessziós tendert, úgyhogy egy-két év múlva már mi is lubickolhatunk majd a szélessávú, multimédiás mobiltelefonálásban. Csak győzzük megfizetni.

Yeti

szabványt fejlesszen – meglátjuk milyen sikerrel, de az már biztosnak tűnik, hogy két különböző szabvány már lesz.

A 3G olyan szolgáltatásokkal áraszt majd el minket, amelynek előfutárai már mostanában feltűnedeznek. Ilyenek például a különböző multimédiás szolgáltatások, ADSL sebességű Internet, akár videotelefon. Sokkal könnyebben ki lehet majd használni a felhasználó helyzetéhez kötött szolgáltatásokat, ami voltaképpen azt jelenti, hogy a szolgáltató annak megfelelően különböző információkat tud juttatni neki, hogy éppen a Földgolyó mely pontján tartózkodik. (Ez egyébként bizonyos fokig már a mai rendszereken is működik, de messze nincs kihasználva.)
Hogy ennek mi értelme? Például gondoljunk bele abba a helyzetbe, hogy kint járunk Svédország eldugott falvai között, svéd nyelvtudásunk még hagy némi kívánnivalót maga után, viszont a lehető leggyorsabban szükségünk volna némi készpénzre, vagy mondjuk benzinre az életben maradáshoz. Egy ilyen esetben a szolgáltató a rendszer által megadott pozíciónk alapján könnyen

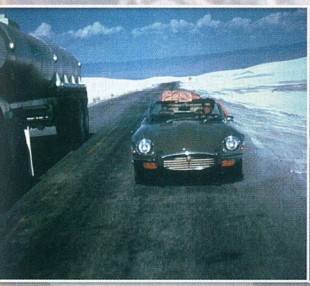
GUMIKACSA MEGÁLLÍTHATATLAN

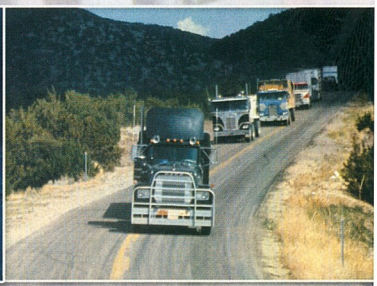
Megvásárolható és kölcsönözhető DVD-n és VHS-en

KONVOJ

Sam Peckinpah filmje

KRIS KRISTOFFERSON ALI MacGRAW





Már kapható és kölcsönözhető!
Akciós áron, 3490 forintért megrendelhető DVD-n
vagy 1990 forintért VHS-en
a 06-20-384-0063-as telefonszámon

DVD VIDEO TM

JUPITER FILM

PRIEST *interjú*

Ördögök, ördög-ölők, szélkerék és fegyverek – már csak a tangóharmonika hiányzik ebből a vérrel festett, nagyonvadnyugati MMORPG-ből, ami FPS is egyben. Utánajártunk a formabontás egyes részleteinek...

A FEJLESZTŐKRŐL:

Az 1994-ben alapított JC Entertainment (JCE) a keleti piac egyik vezető MMORPG készítője. Saját fejlesztésű motorjaikkal (szerver / network / kliens / játék) jókora részt hódítottak meg Kína, Korea és az USA játékpiacából. Jelenleg több, mint 10 millió regisztrált felhasználóval futnak a JCE online játékai (mint pl. az Axis, a JoyCity, a RedMoon, vagy éppen a Warbible).

Már megint ránk mosolygott a szerencse: sikerült néhány hosszú mondatot váltanunk a Priest készítőivel a virtuáltérben (pontosabban egy IRC szobában, majd, érdekes fordulattal, emailben, mindenféle pontosítások kedvéért). Íme az eredmény.

Meglehetősen érdekes koncepcióval álltatok elő a Priest-ben: hirtelen nem is jut eszembe más játék, ami az FPS és az RPG keverékeként lenne leírható. Alapvetően ettől a kombinációtól várjátok a sikert?

Kétségtelen, hogy a két zsáner összemosása is fontos momentum, de némileg azért többet számít a háttér, a kerettörténet. Persze végül ezek, a zsánerek és a háttér együttese számít majd igazán. Mégis, ha már itt tartunk: nem volt egyszerű létrehozni a játék design-ját. Az FPS a feszültségről, az adrenalinról, a mozgalmas látványról, pusztításról és akcióról szól – mindez elég nehezen hozható össze az MMORPG jellemzőivel. De meg lehet csinálni. Majd meglátjátok. :) Szükség van pl. egy hatékony motorra (mint pl. a mi SCUD engine-ünk), stabil hálózatra – no és kreativitásra, persze.

Úgy tudjuk, hogy előszeretettel használjátok a „hard-gore" jelzőt a játék jellemzésére. (Ez a „hard-core" kitekerése – ezt a szót, gondolom, már ismeritek... a változás annyi, hogy a „gore" lecserélte a „core"-t, vagyis „mag" helyett kb. „vérengzés" szerepel –szerk.) Tényleg ennyire horrorisztikus lesz a Priest?

Igen, elég keményre, véresre és pörgősre terveztük. Végül is egy akció-horror MMORPG-ről van szó, ami a vadnyugat egy kitalált, elveszett és sötét területén játszódik, és elég szorosan követi Ivan Isaacs **(egy híres koreai képregényhős, nem hiszem, hogy nálunk sokan ismernék –szerk.)** történetét. Vicces lenne, ha könynyedén vennénk egy olyan embert, pontosabban egy illúzióit vesztett ex-pap világát, aki eladta a lelkét, hogy megvívhasson ősellenségével, a gonosz, bukott arkangyallal, Temozarelával **(nem, nem Te Mozzarella :D –szerk.)**.

Miért a vadnyugat...?

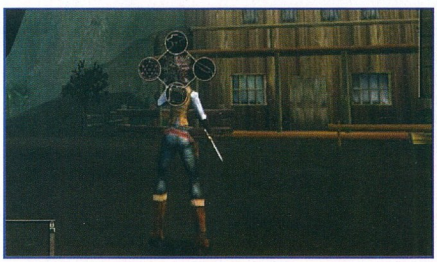
Mert a játékosoknak, az MMORPG-rajongóknak szerintünk valami újra fáj a foga. Elég sárkányt, varázslót és hős lovagot láttak már. Ideje volt színre lépni valami szokatlannal, váratlannal.

...és mit játszhat itt a játékos?

A Priest-ben két nagy frakció lesz, a Prédikátoroké és a Zarándokoké. Mindkét frakció 4-4 egyedi karakterosztályt tartalmaz, ezekből választhatnak a játékosok. A Zarándokok közt találjuk meg a Marshalokat, akik a városok békéjét vigyázzák, a Pásztorokat, akik a hitüket próbálják erősíteni, a Lovasokat, akik tolvajképességükről hírhedtek, valamint a Dragonyosokat, akik az erő és a hatalom megszállottai. A Prédikátorok soraiban a következők állnak: Sámánok, akik átkokra és bűvigékre építenek, Szentek, akiknek igen nagy a fizikai erejük, Hóhérok, akik vallásos authoritással bírnak, valamint a Birák, akik a parancsnokok szerepét töltik be. Ezt játszhatja a játékos. Elég lesz? :)

Nem lesz unalmas a vadnyugati táj egy idő után? Vagy nem csak a spagetti-westernekből ismert sivatagokra számíthatunk?

Nem. Lesznek erdők, sziklás vidékek, farmok, stb. – és akkor még nem is említettük a 12 nagy-



városst. Itt jegyezném meg, hogy még az is számít majd, melyik frakció irányítja az adott várost. A Zarándokok városai barátságosak, világos, meleg hangulattal. A Prédikátorok települései vörös, nyomasztó fényben úsznak. Még a tárgyak is változnak majd, attól függően, ki van hatalmon.

A Zarándokok és a Prédikátorok közt van valamiféle ideológiai ellentét is, ugye?

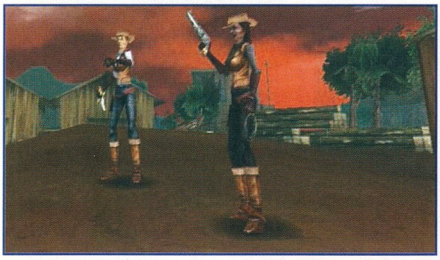
Persze. A Prédikátorok Temozarela követői: bosszút akarnak állni az isteneken, akik elárulták őket. A Zarándokok pedig azokból kerülnek ki, akik meg akarják állítani a Prédikátorokat. Mindez persze, ahogy az egész játék hátttere is, az Ivan Isaacs történeteket veszi alapul, elég hűen. Ivan hithű pap, amikor elveszti a szerelmét Genát, és saját életét is, amikor szembe kerül Temozarelával. Eztán eladja a lelkét Belielnek – aki szintén ellensége Temozeralának -, minek következményeként visszatérhet az élők közé, hogy bosszút álljon a bukott arkangyalon, aki a Vér Misszióját teljesíti és terjeszti, követőivel együtt.

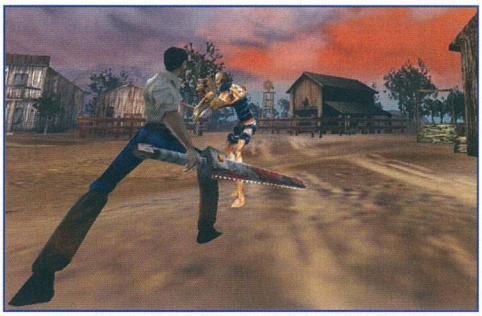
És ha arra kerül a sor, hogyan zajlik a nem-ideológiai ellentétek lerendezése? :) Azaz: mondjatok valamit a harcról, mert kíváncsiak vagyunk!

A kíváncsiság jó. A harc is. A két frakció valóban éles ellentétben áll egymással, olyannyira, hogy a másik társaság tagjait ellenséges szörnyekként azonosítja majd a program. Ezt annyira komolyan kell venni, hogy még kommunikálni sem tudnak majd: nincs beszélgetés, mi több, az ellenséges karakter nevét sem tudhatjuk majd meg. Ugyanakkor saját frakciónkba tartozóval csak akkor harcolhatunk, ha ebbe ő is beleegyezik. A játékos játékos elleni csaták túlzsúfolttá válását mezők bevezetésével reméljük megoldani, amelyeket vagy valamelyik frakció foglal el, vagy megosztott állapotban vannak – egymás ellen csak megosztott mezőn harcolhatnak, ezért a kezdők megtehetik majd, hogy saját frakciójuk területén maradnak, és ott szereznek tapasztalatot, mielőtt kimerészkednének a kemény csatákba. Persze a mezők feletti kontrollt el lehet majd nyerni az ellenféltől... A harc egyébként – az FPS jelleg miatt – erősen függ majd a játékos képességeitől is, tehát egyáltalán nem garantált, hogy egy magas szintű karakter lenyom egy alacsonyt, ha a másik játékos ügyesebb.

És ha megnyertük a harcot, vagy egy küldetést – hogy fejlődik a karakterünk?

A karakter képességei a skilljeitől és a szintjétől függnek (az imént említett, pusztán emberi tényezőn kívül). RPG-szerűen „nő" a karakter ahogy tapasztalatot szerzel, de az ability-pontokkal (képesség – szerk) növelheted a különféle skilljeidet a skill-rendszerben. A skill-pontok összege határozza meg a karakter szintjét és a specifikus skillek aktuálisan elérhető maximumát. Minden karakternek vannak olyan skilljei, amiket gyorsabban tud fejleszteni, mint mások (ráadásul kevesebb xp-ért), így az azonos karakter-szintű karaktereknek is meglehetősen különböző skill-szintjeik lesznek.





Tartsd fejben: egyáltalán nem árt, ha nem csak az eszed vág...

A fejlődésnek ára van – gondolom sejtitek, mi a következő kérdés: mennyiért, és milyen díjazással játszhat majd az, aki felelkesül?

Havidíjas lesz a játék, de hogy milyen árkategóriában, azt még nem döntöttük el.

Még egy, hasonló, „játékon kívüli" kérdés: Mind az FPS, mind az RPG kategóriákra jellemző, hogy a játékaik szívvel-lélekkel támogatják a modokat. Lesz lehetőség modok készítésére a Priest-ben is?

Lehet, de még nem foglalkoztunk igazán ezzel a gondolattal. Ha határozottabb választ szeretnél, azt kéne mondanom: nincsenek modok a képben. De hozzá kell tegyem: most épp.

Mindezek után mi megköszöntük az interjút, ahogy illik, és sok sikert kívántunk nekik a fejlesztés hátralévő részéhez, majd felkerekedtünk, fellelkesedve előkaparuk a polcról az első western-játékot, ami a kezünk ügyébe akadt, de mivel nem akart elindulni, mert valaki bűbájosan szétkarcolta a CD-t, morcosan visszaültünk, és megnéztük még egyszer a képeket a Priestről. Csinos darab lesz, úgy tűnik – már csak az kell, hogy elkészüljön, és kiderüljön, mennyibe kerül.

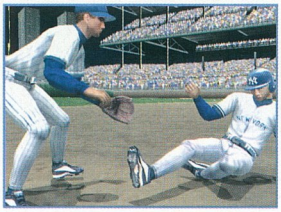
Ti melyik oldalra állnátok benne? Mi már tudjuk (de nem mondjuk meg :P :D).

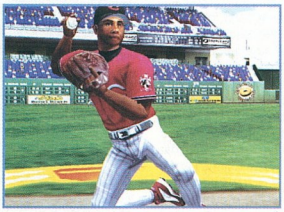
514M353 (siamese) és BRC

HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2004

3DO EUROPE / 3DO STUDIOS / 2003. MÁRCIUS
WWW.3DO.COM

Tavasszal érkezik a 3DO hagyományos baseball játéksorozatának, a High Heatnek a 2004 -es epizódja teljesen újratervezett grafikával, mely már motion captured játékosanimációkat is tartalmazni fog, de olyan új játékmódok is belekerülnek, mint a Career, a Two-On-Two Showdown vagy a Franchise, mely pl. a teljes Minor Leagues rendszert tartalmazza, játékosszerződésekkel és szabad ügynökségekkel egyetemben.

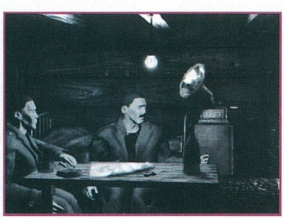




LEGACY

MÉG NINCS / RAZBOR STUDIOS / 2003. IV. NEGYEDÉV
WWW.LEGACYTHEGAME.COM

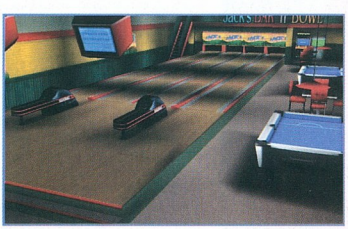
Már a több korszakot átfogó idősík révén is nagy meglepetést kelt maga körül, hiszen a Legacy 1942 és 2138 közötti időintervallumban játszódik. Virtuális létünkre a II. világháború sújtotta Sztálingrádban eszmélünk, méghozzá egy csinos nő, Ren Silver képében, aki a hivatalos honlap állítása szerint 2104-ben született. Ebből kifolyólag minden valószínűség szerint klasszikus időutazások fogják meghatározni játékunkat (a fejlesztők ugyanis hétpecsétes titokként kezelik a sztorit), úgyhogy bizonyára majd az események láncolatában kapcsot lelve kell időt és teret változtatnunk. Mindezt 50 NPC (fejenként 30.000 poligonból megalkotva), 500 színhely, 100 helyszín és „fantasztikusan" átgondolt nonlinearitás közepette.



BOWLING (MÉG NINCS CÍME)

TAKE 2 INTERACTIVE / DIGITAL FUSION / 2003. II. NEGYEDÉV
WWW.GLOBALSTARSOFTWARE.COM

A Global Star Interactive leszerződött a Digital Fusion fejlesztőcsapattal egy még meg nem nevezett PC-s bowlingjáték elkészítésére. A játékban több karakter is helyet kap a számos változatos környezet mellett. A program az internetes játékmódot is támogatja majd, megjelenésére jövő nyár magasságában kell számítanunk. És bár címe ugyan még nincs, de két képet azért ki tudtunk sajtolni a kiadótól. Íme az egyik belőlük.



ENTER THE MATRIX

INFOGRAMES / SHINY ENT. / 2003. MÁJUS

Kijött pár kisfelbontású, konzolos kép az első Matrix-alapú játékból, melyben minden fontos filmbéli szereplőt megtalálunk majd – mocappal, szinkronnal (bár itt nem Neo alakítja a főhőst). A történetet a filmet is szerző Wachowski-testvérek írták, melynek célja az volt, hogy egyrészt tökéletesen illeszkedjen a készülő filmek sztorijához, másrészt ki is egészítse azt. A harcokban elsősorban a lövöldözésen lesz a hangsúly, de emellett egy verekedős játékot is megszégyenítő kézi-harc-rendszert integrálnak bele. Ironikusan „maxpayne"-esnek nevezhető lassítások ugyanúgy megtalálhatóak a feature-listán, mint az autós üldözés, a hajóvezetés és a hackelés.

WORMS 3

ACTIVISION / TEAM17 / –
WWW.WORMS3.COM

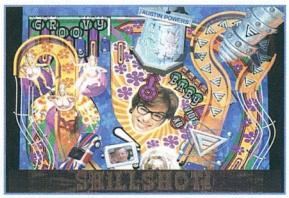
Na igen, ha már egy őskövületet 3D-be adoptáltak (lásd Settlers), mi akadálya lenne annak, hogy egy másik is a 3 dimenzió előnyeit élvezze? A Worms 3-ban tehát végre az áldott poligonfelépítés által is megcsodálhatjuk, amint kedvelt kukacaink másznak, ugranak, alagutat ásnak, hidat emelnek, karatézznak avagy TNT-s juhot tenyésztenek, egyszóval mindent, amit az eddigi részekben is... Így elnézve azonban ez inkább csak üzletpolitikai szempontból értékelhető jó húzásként, mintsem a következő játéktechnológiai revolúció körvonalazásának aspektusából, mindenesetre arra legalább megfelel, hogy az ifjabb nemzedék is elbarmoljon vele egy pár hetet, hónapot, évet.

AUSTIN POWERS PINBALL

TAKE 2 INTERACTIVE / WILDFIRE STUDIOS / 2003. FEBRUÁR
WWW.GLOBALSTARSOFTWARE.COM/MINI_SITES/AUSTINPINBALLSITE/INDEX.HTML

A kanadai Global Star Software-es barátaink jelezték, hogy egy flipperjáték jelenik meg jövő év elején, amelynek asztaltémáit az Austin Powers filmek ihlették. A játék a New Line Cinema licencével rendelkezik, aminek következtében a filmek számos karaktere – Dr. Evil, Vanessa, Kensington, Felicity Shagwell, Fat Bastard, Mini-Me, stb. – felbukkan benne.

A játékban multiplayer mód is szerepel majd, a nagyobb hatás kedvéért pedig Mike Myers és Robert Wagner hangja is hallható lesz benne.



PILLAGE

MÉG NINCS / ZED TWO / -
MÉG NINCS

Pillage világában az emberiségnek már csak a rabszolgasors „gyönyörei" maradtak, a ki tudja honnan ránk szakadt idegenek szinte egy nap alatt leigáztak minket. Mi több, még a lázadás kérdését is meglehetősen intelligen-

sen oldották meg: megfosztottak minket – illetve az azt birtokló egyéneket – az eddigi technikai tudásunkat tartalmazó műszaki dolgoktól, így minden használható felszerelés nélkül aligha vehetjük fel valamikor is a harcot velük.

Ám egy napon Low és nővére, Pepper nem túri tovább az elnyomást, s egy bátor csapatot verbuválva a szabadság nevében nekiindul, hogy felvegye a harcot a fölényüktől lassan gőgössé váló szörnyekkel. (A Zed Two egy rövidhírünkben is szerepel itt valahol...)

PAYBACK

- / APEX DESIGN / 2003.
WWW.APEX-DESIGNS.NET

Bár a Grand Theft Auto a harmadik résszel átlépett a 3D-s játékok világába, az első két epizódnak is sok-sok rajongója akad mind a mai napig világszerte. Erre gondolhattak az Apex Designnál is, amikor nekiláttak a Payback fejlesztésének. Ebben is egy bűnözőt alakíthatunk majd, akivel

egy nemlineáris játékmenet keretében kell változatos feladatokat végrehajtanunk – persze többnyire a törvényestől igen messze eső módszerekkel. A készítők nyíltan vállalják a GTA behatást, de közben hangoztatják, hogy játékuk minden aspektusból lelépi majd a nagy elődöt. Technikailag nagytudású engine-nel vértezik fel, ami ismeri a perspektivikus textura mapping-et, a tükröződéseket, valós árnyékolást, bump mapping-ot, robbanásokat, stb. A hangról 12 csatornás 3D jelzőkkel beszélnek, és mindehhez realisztikus fizikai modellezést is ígérnek. Az Amiga-tulajdonosok már ellenőrizhetik ezeket az állításokat, a PC-s verzió azonban még erősen fejlesztés alatt áll.

APRÓSÁGOK

■ A Valve Software az első számú fejlesztőjévé lépett elő a Counter-Strike: Condition Zero-nak, melyet eddig a Gearbox Software készített a Ritual Entertainment számára. A Condition Zero a világ legnépszerűbb játékának egyjátékos üzemmódját tartalmazza.

■ Az angol Warthog fejlesztőcsapata jelentős növekedést hajtott végre, amikor megvette a Zed Two játéktervező stúdiót. A manchesteri Zed Two-t még 1996-ban alapította Ste és John Pickford, és olyan játéklincenceknél működtek közre, mint az E.T. vagy a Tasmanian Devil – mi leginkább a Wetrix nevű ügyességi játék révén emlékezhetünk rájuk. A Zed Two jelenleg a Pillage nevű szerepjátékon dolgozott.

■ Az Activision és a Taldren űrszimulátora, a Starfleet Command III szépen fogyogat a boltokban. A készítők most karácsony lévén egy remek letölthető kiegészítővel lepték meg a rajongókat, melynek segítségével az univerzum legerősebb hajójára is rátehetjük a kezünket. A Star Trek Nemesis kiegészítésben egy új single player küldetést kapunk, mely tartalmazza a Scimitar-t, a Shinzon elképesztő tűzerejű hadihajóját, melyet már a moziból ismerhetünk. A kiegészítés a játék hivatalos weboldaláról tölthető le.

■ Megjelent a GarageGames ügyességi játéka, a Chain Reaction. A magyarul láncreakciót jelentő cím igen találó, hiszen mindenféle gépek összekapcsolásával kell változatos hatásokat elérnünk, gépeket működtetnünk. A játékot az eredeti Incredible Machine fejlesztői készítették, élükön az ex-Dynamic-os Jeff Tunnell-lel, így azt mindenképpen elmondhatjuk, hogy nagy gyakorlatuk van ezen a téren.

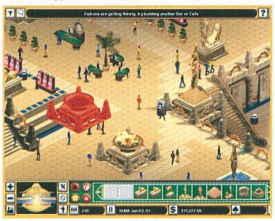
■ A német CDV bejelentette, hogy a Breed 2003 közepére halasztása után a tavaly decemberre tervezett demóverziót is elfelejthetjük egy időre, helyette mindössze egy videót jelentettek meg róla. A mozi két és fél perc hosszúságú, mérete 36 MB.

■ Az Infogrames még decemberben bejelentette, hogy szerződést kötött a nagysikerű Alone in the Dark játékprogram megfilmesítéséről. A cég a Boll Kino-nak adta el a filmkészítési jogokat, a munkálatokat jövő tavasszal kezdik majd Vancouver-ben, Dr. Uwe Boll (House of the Dead) aktív közreműködésével: ő lesz a rendező és a producer. Az Alone in the Dark először még 1992-ben mutatkozott be a játékok világában, megteremtve a túlélőhorror műfaját.

CASINO INC.

KONAMI / KONAMI / –
MÉG NINCS

Nagy lépésre szánta el magát a főként konzolfronton ismert Konami, hiszen Casino Inc. nevezetű stratégiájával a Tycoon uralta gazdasági játékok világába próbál betörni. A programban 3 városban kell bebizonyítanunk, hogy szinte a semmiből képesek vagyunk egy kaszinót felépíteni, mi több, fenntartani illetve nyereségessé tenni. Ehhez 6 fajta berendezési stílus (pl. szerény hangulatfényes, csicsás-nagyzolós stb.) nyerőgép, kártyaasztal illetve egyéb szerencsejáték, valamint számtalan felszolgáló, krupié, biztonsági őr és nem utolsó sorban takarító közül válogathatunk, hogy ne csak a pénzt mossuk esetleges látszatlétesítményünkben...



X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

ACTIVISION / LIVESAY TECHNOLOGIES / 2003. I NEGYEDÉV
WWW.ACTIVISION.COM

Az Activision december elején határozta el magát arra, hogy hivatalosan is bejelentse a rendkívül népszerű X-Men-sorozat következő játékátiratának, az X-Men: Wolverine's Revenge-nek a készítését. A játék tavasszal érkezik meg, és a mozikban akkoriban debütáló X2 című filmre, vagyis az X-Men második részére épít majd. A játék akció-kaland ötvözet lesz, melyben természetesen a roppant éles karmú Wolverine-t irányíthatjuk. A történet szerint – melyet a képregény-legenda, Larry Hama jegyez – Wolverine visszatér Kanada vadonjának mélyére, hogy leleplezze az X-fegyver Laborban folyó titkos kísérleteket, melyek a mutáns hősöket kegyetlen gyilkológépekké változtatják.

Legfőbb ellenfelünk mégis az idő lesz, mivel egy időzített bombának köszönhetően minderre összesen 48 óra áll majd rendelkezésre.

Természetesen remek használt vesszük majd Wolverine különleges képességeinek. Elsősorban a halálos karmokra gondolhatunk, de az állati módon éles érzékszervek, a hihetetlen gyógyulási faktor vagy a törhetetlen csontok, a szupererő és reflexek jól fognak jönni az olyan ellenfelekkel történő összecsapások során, mint Juggernaut, Wendigo, Magneto vagy Sabertooth. Persze nem szálegyedül kell minden küzdelmet bevállalnunk, időnként X-es barátaink is a segítségünkre sietnek.

Külön érdekesség, hogy a játék szinkronhangjai között Mark Hamillt és Patrick Stewartot is megtaláljuk.

CLERIC

MÉG NINCS / PLUTONIUM GAMES / 2003-2004.
WWW.PLUTONIUMGAMES.COM

Noha a Plutonium Games houstoni illetőségű fejlesztőcég, sajátos horrorjátéka, a Cleric mégis főként a – távolinak mondható – szláv mitológia alapjaira építkezik, jobban mondva csak csipeget, mivel maga a történet az orosz illetve a szláv 16. századi legendák érdekes egyvelegéből fog táplálkozni. Éppen ezért fontos, hogy játékunk során a fölöttünk álló istenségekkel is jóban legyünk, mivel ha valamilyen véletlen folytán elmulasztjuk dicső nevüket némi zengzetes szónoklat formájában az égbe karcolni, ingerültségüktől vezérelve bármikor lesújthatnak ránk, s az bizony könnyen – illetve biztosan – szomorú halálunkkal lesz egyenértékű. Ez persze főleg csak a gonosz istenségeket követve fordulhat elő, a jóság keretein belülről származtatható, majdnem mindenható entitások jóval fondorlatosabb módon leckéztetnek meg minket. Egyébiránt a játék egy Novo-Kholmogory nevezetű kis városkában játszódik, feladatunk pedig egy ex-papot megszemélyesítve felvenni a harcot a települést elárasztó bizarr, túlvilági elemekkel. Lelkészi múltunkból adódóan azonban nem feltétlenül az őrült gyilkolássá lesz a főszerep (bár erre is lehetőségünk nyílik, elvégre a Serious Sam továbbfejlesztett engine-je dübörög a játék alatt) – sokkal inkább a minket megszánó istenek adományaiból (gy. k. varázslataiból) kell ügyesen gazdálkodva győzedelmeskednünk. (Ezekről viszont mélyen hallgatnak a készítők.) Attól függően pedig, hogy melyik bűvigét mormoljuk el, csatlakozunk egy-egy istenhez, ezzel menet közben meghatározva a számtalan befejezés egyikét.

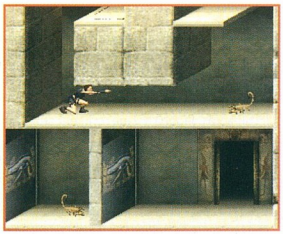
IMPERIUM GALACTICA 3

CDV / MYTHIS GAMES / 2003. MÁJUS
WWW.IG3.DE

A Mythis Games több hónapi kényszerpihenő után kezébe vette az Imperium Galactica III készítését. Egy kampányt játszhatunk majd végig a fő történet mellett 6 mellékszállal, legkevesebb 5 különböző idegen faj ellen. A fejlesztők (honfitársaink) új grafikus engine-t ígérnek, soha eddig nem látott újdonságokkal. Nagy és kellően részletes űrcsatákban vehetünk részt, akár beülve egy űrhajóba. A science-fiction érzést erősíti a rengeteg NPC-vel történő kommunikáció is. Az új koncepciójú kutatás-fejlesztés és a nem túl hangsúlyos, de realisztikus háttérstratégia új távlatokat nyit.

TOMB RAIDER: APOCALYPSE

BSKYB / EIDOS INTERACTIVE / 2002-2003

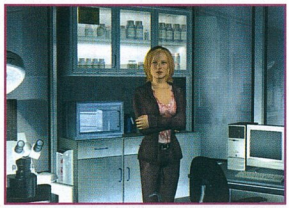


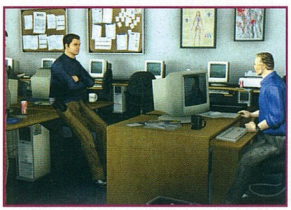
Lara Croft újabb hódítása meglehetősen nagyra sikeredett, mivel egyszerre 6 millió embert sikerült becserkésznie. Ennyi előfizetője van ugyanis Angliában a Sky Digital szolgáltatásnak, melyen december közepétől már interaktív TV-n keresztül is játszható a Tomb Raider – egy 2D-s platformjáték formájában. A Tomb Raider: Apocalypse, Episode 1: The Eye of Osiris-t a Minds Eye Productions készítette, és egy trilógia első darabjának szánják. A kalandozások hátteréül ezúttal egyiptomi templombelsők szolgálnak, mivel itt keresi Lara a halhatatlanság kulcsát mintegy 10 pálya 250 helyszínén keresztül.

CRIME SCENE INVESTIGATION

UBI SOFT / UBI SOFT / 2003. MÁRCIUS
MÉG NINCS

Alighogy a hazai képernyőkre került a CDS nagysikerű sorozata, A helyszínelők (angolul Crime Scene Investigation), a Ubi Soft máris lecsapott a témára, s megvásárolta a játékadaptációra vonatkozó jogokat. A CSI természetesen a sorozat alapjaira építkezik, így itt is az 5 törvényszéki nyomozót kell dirigálnunk, magától értetődően kalandjáték formájában. Nyomozásaink során természetesen a legmodernebb technikákat alkalmazhatjuk, úgymint DNS-vizsgálat, körömanalízis, kémiai elemző és persze az elmaradhatatlan ujjlenyomat – de mint tudjuk, a bizonyítékok úgyis a részletekben vesznek el, úgyhogy leginkább agysejtjeinket igénybe véve kell megmondanunk, hogy mi is a tettes kedvenc testápoló-márkája…





MVP BASEBALL 2003

ELECTRONIC ARTS / EA CANADA / 2003. II. NEGYEDÉV

Jövő évtől az EA Sports család egy új taggal, a baseball franchise-zal bővül. Az MVP Baseball 2003-at egy új fejlesztőstúdió készíti, és a grafikus engine mellett új kezelőfelülettel és olyan egyéb újdonságokkal fog rendelkezni, mint a „kép-a-képben" mód, mellyel sokkal taktikusabban kivitelezett hazafutásokat produkálhatunk. A játékosaink pályafutását a zöldfülű kezdőtől egészen a karrier-befejező, sérülések okozta visszavonulásig nyomon követhetjük, és szerződéseink mellett játékosbérlésre és kirúgásra is lesz lehetőségünk.

APRÓSÁGOK

■ Az MGM filmstúdió leállíttatta az ingyenes Stargate SG1 játék készítését. A fejlesztőcsapatnak küldött levelében a szerzői jogvédett anyagok weblapról történő azonnali eltávolítására szólította fel őket. Ezzel gyakorlatilag megszűnt az ingyenes játék fejlesztése, de roppant kérdésessé teszi a további Stargate MOD-ok további sorsát is, melyeket a Half-Life-hoz és az Elite Force-hoz fejlesztenek.

■ A videojátékokat készítő cégek újabb elismeréseként egy évente megrendezésre kerülő díjátadást rendez 2003-tól az új TNN tévécsatorna Amerikában, The Video Game Awards néven. A díjakat a játékosok szavazatai alapján ítélik majd oda.

■ A 3DO és a világ egyik leghíresebb karaktertervezője, az ez idáig négy Oscar-díjjal (többek között Aliens és Jurassic Park) jutalmazott Stan Winston közösen dolgoznak immár a Four Horsemen of the Apocalypse nevű extrabrutál játékon. Elsősorban konzultánsként tevékenykedik, de egy esetleges megfilmesítésnél is jól fog jönni a szakértelme.

■ A Sierra hivatalos fórumán Alex Rodberg megerősítette, hogy szabad az út a következő Tribes játék fejlesztéséhez.

■ Megkezdte működését Közép- és Kelet-Európa legnagyobb kiadó és disztribútorának, a Cenega-nak magyarországi leányvállalata. A Csehországban, Lengyelországban és Szlovákiában már piacvezető cég véleménye szerint a magyar játékpiac 25-30%-os évi növekedést fog produkálni az elkövetkező években, ezért döntöttek a befektetés mellett.

■ Kiosztották a legújabb ELSPA díjakat, melyeket a sikeres játékeladások után kapnak a kiadók. PC-s vonatkozásban csak egyetlen cím, a 2000-ben megjelent Shogun: Total War kapott Ezüstdíjat (100.000 eladott példány), ellenben a PS2 új üdvöskéje, a Grand Theft Auto: Vice City már besöpörte az Ezüst-, az Arany-, és a Platinadíjat is, elérve a 300.000-es eladott példányt. Ráadásul ehhez mindössze két hétre volt szüksége!

■ A Club Syberia levelezési listán a Microids egy levelében a következő volt olvasható: „Benoit Sokal és a Microids reméli, hogy örömötök leltétek a Syberia-ban. A Syberia 2 megjelentetését 2003 októberére tervezzük." No comment (mert ehhez fölösleges). :)

LOTR: THE WAR OF THE RING

VIVENDI / LIQUID ENTERTAINMENT / –
MÉG NINCS

Úgy látszik, tökéletes bemelegítőként szolgált a Battle Realms a Liquid Entertainment-nek, hiszen az eddigi, Internet mezején elhintett információk szerint a lehető legtökéletesebb A Gyűrűk Ura játékadaptációban lesz részünk a LOTR: The War of the Ring

formájában. A stratégiában mindkét oldal (Jó és Rossz) szemszögéből végigrághatjuk magunkat a könyv cselekményén, bár mivel a készítők szándékaik szerint megváltoztatni nem óhajtják az alaptörténetet, valószínűleg éles „félváltások" várhatóak a küldetések között. Ettől függetlenül szinte minden középföldei kreatúrával találkozunk majd kalandjaink során (hobbit, tünde, ork, ent stb.), mi több, lévén a LOTR világa bizonyos mértékben a mágiára épül, ez is nagy szerepet fog játszani.

BLOWOUT

- / DIEZELPOWER STUDIOS / 2003. III. NEGYEDÉV
WWW.BLOWOUTGAME.COM

A BlowOut-ban zsoldoskommandó vezetőjét alakítjuk, aki azt a feladatot kapja az Egyesült Államok Űrtengerészetének Főparancsnokságától, hogy különleges detektoraival találja meg, és irgalmatlan tűzerejével pusztítsa el az ellenséges Xenomorph-okat, mielőtt azok elfoglalva az állomás irányító központját szabad utat találnak a kolonizált világűr felé. A játék karaktertervezőjének nem kisebb nevet sikerült megnyerniük, mint Yasushi Nirasawa, aki a Soul Caliber démonikus lényeit tervezte, de olyan filmes produkciók is fűződnek a nevéhez, mint a Final Fantasy vagy a Men in Black. A játék Amerikában már kiadót is talált a Majesco személyében, az öreg kontinensen azonban még szabad prédának számít (bár a Vivendi már kacsintgat felé).

DUALITY

PHANTAGRAM INT. / TRILOBITE / MÉG NINCS
WWW.E-DUALITY.COM

A távoli jövőben járunk. A biotechnológia és a kibernetika rohamos fejlődése az emberek – elidegeníthetetlennek hitt – szabadságába került. A világ vezetőit, kormányait zsebre megvevő multivállalatok pillanatok alatt átveszik az uralmat a Föld országai felett, s az ember és gép közötti határ elmosódása közben létrejött virtuális világ révén pedig akár minden egyes embert ellenőrizni, mi több, befolyásolni tudnak.
Ezzel a meglehetősen pesszimista jövőképpel indít a Trilobite RPG-elemekkel megtámogatott akció-kalandjátéka, a Duality, amelyben 3 választható karakter (hacker,

zsoldos és egy baleset következtében virtuális tér börtönében rekedt tudós (!)) egyikét irányítva kell megszabadítanunk reményvesztett népünket a jövő gonosz zsarnokaitól. Ebből következően többfajta befejezés is várható ettől a cyberpunk Outcasttől.
A játékot egyébként a Commandost jegyző Pyro Studios-ból kivált programozózsenik fejlesztik, úgyhogy a képekből eredő vizuális orgazmuson túl a tartalomra sem nagyon lesz panasz…

SETTLERS V

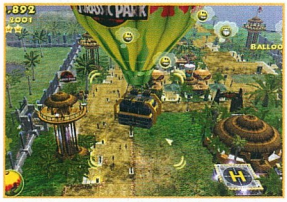
UBI SOFT / BLUE BYTE / –
MÉG NINCS

Már javában készül a Blue Byte talán leghíresebb játéksorozatának, a Settlersnek az 5. része! A fejlesztőgárda a jubilálást egy 3D-s grafikus motorral tetézte, így végre minden oldalról illetve szögből megcsodálhatjuk a friss területért igyekvő telepeseket. Sajnos további részleteket még nem szivárogtatott ki a Ubi Soft, mindesetre annyi biztos, hogy minimum 2003 vége felé várható (bár a Blue Byte-ot ismerve ez a dátum inkább 2005).

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

VIVENDI / BLUE TONGUE SOFTWARE / 2003. MÁRCIUS
MÉG NINCS

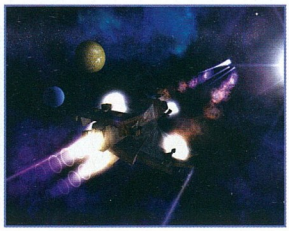
A Jurassic Park láttán ki ne gondolt volna arra, mi lett volna, ha John Hammond álma valóra válik – a dinoszauruszok továbbra is elektromos kerítések mögött óbégathatnának, azon kívül egymást ölnék halomra az emberek a park belépőiért, és a korábban senkiföldjeként emlegetett Costa Rica-i vidéket is számtalan biztonsági előírásokon aggódó felügyelőbiztos lepné el. A Blue Tongue Software azonban nemcsak elképzelte, hanem csinos bitek kíséretében monitorjainkra is festette eme ábránd képeit. A programban 12 küldetés erejéig kell amolyan Tycoon-szerűen őskori állatkertünket irányítanunk, kezdve a dinók etetésétől a mind nagyobb látogatottságot elbíró infrastruktúrán keresztül a már előbb említett ellenőrző szervekig, illetve az ipari kémek, szabotőrök lefülelléséig.



FREELANCER

MICROSOFT / DIGITAL ANVIL / 2003. MÁRCIUS
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FREELANCER

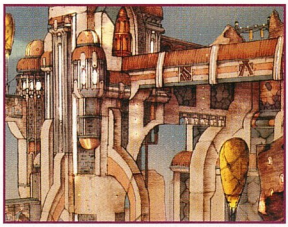
A Microsoft Game Studios a napokban elindította a vadonatúj Freelancer website-ot. Az oda ellátogatók számos új képet és mozit tölthetnek le, de a sztoriba is belepillanthatnak, megismerve a Freelancer történetének 800 éves szakaszát. A Digital Anvil fejlesztésében készülő játék 2003 márciusában jelenik meg; Elite-szerű, nyíltvégű történettel, csodás grafikával és remek multiplayer játéklehetőséggel rendelkezik majd.



ELDOREN - BOOK ONE: THE DISCOVERY

MÉG NINCS / ELDOREN GAME DEVELOPER / 2004. III. NEGYEDÉV
WWW.ELDORENGAME.COM

Az Eldoren Game Developer hasonnevű játéka egy fantáziavilágba kalauzol el minket, ahol, hasonlóan a miénkhez, a lakóknak fogalmuk sincs saját történelmük eseményeiről – dacára a számtalan sok fennmaradt misztikus tárgynak illetve (a ma már megfejthetetlen) írásos emléknyomnak.
Andregon herceg azonban nem nyugszik ebbe bele, mélyen beleássa magát a múlt hagyatékainak titkaiba, s rájön, hogy ha nem fejti meg ezen földöntúli hatalommal bíró tárgyak csavaros rejtvényeit, Eldoren földjét rövidesen a gonosz setét leple fogja elborítani.
Elderon történetének egyébiránt egy teljes trilógiát szánt már kiagyalója (a másik kettő The Rings of Aligor és The Houses Unite címmel

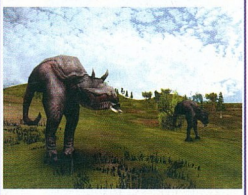


már megjelent), és készül már az egyelőre címnélküli negyedik, úgyhogy elég nagy sansz van a további részek „megzenésítésére".

APRÓSÁGOK

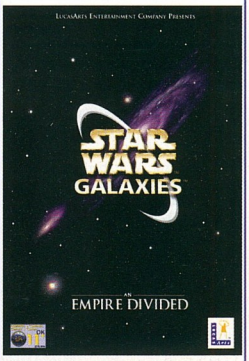
■ Újabb 3rd Edition Dungeons&Dragons CRPG a láthatáron! Akinek mond valamit a Greyhawk név (a 3rd Edition alapkönyvek hivatalos világa) vagy a The Temple of Elemental Evil cím, már sejtheti, mire számíthat – és a jó előjelek még nem értek véget: a várhatólag az Infogrames gondozásában megjelenő játékot ugyanis nem kisebb név fémjelzi, mint a kaliforniai Troika stúdióé! (Ha valaki nem emlékezne: a Troika „kezei" közül került ki 1997-ben a klasszikus Fallout, majd 2001-ben az Arcanum.)

■ A MindArk bejelentette, hogy 1997 óta fejlesztés alatt álló online, massively multiplayer játékukon, a Project Ent-



ropián már valóban az utolsó simításokat végzik – ami azt jelenti, hogy 2003 februárjában talán már be is indulhat a meglepő alapötletű (saját valutát vezetnek be a játék világához, melyet standard földi fizetőeszközökből vehetnek a játékosok) kalandozás.

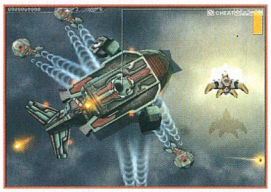
■ Hír egy megosztott Birodalomból (vagy inkább Birodalomról?): a Sony Online Entertainment által jegyzett, és sokak által régóta várt Star Wars Galaxies: An Empire Divided április 15-én kerül majd a boltokba (végre).



ULTRA ASSAULT

- / SMALL ROCKETS / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.SMALLROCKETS.COM

A Small Rockets független fejlesztőcsapat jelentette be az Ultra Assault nevezetű felülnézeti lövöldözős játékot, mely egyedi látványstílussal rendelkezik, ami leginkább a még Commodore-os időkből emlékeztető Uridium-ra hasonlít. A hat pályát és egy pályaszer-



kesztőt felvonultató játék már bétaállapotú, sőt egy demót is le lehet tölteni róla.

SUPREME RULER 2010

STRATEGY FIRST / BATTLEGOAT STUDIOS / 2003. SZEPTEMBER
WWW.SR2010.COM

A játék címéből adódóan 2010-et írunk, és ahogy az a csökkent emberiségtől elvárható, a világ főbb gazdasági és katonai erejét magának tudó országok elhatárolódtak egymástól, a későbbi együttműködés legkisebb reménye nélkül. Az Egyesült Nemzetek helyett így a nagy büdös világpiac diktált, lehetőséget adva a kis puffogtatni vágyó diktátoroknak tömegpusztító fegyverek megvételére, illetve alkalmazására.

Ebbe a csodás világba kalauzol el minket a BattleGoat Studios stratégiája, a Supreme Ruler 2010, amelyben 60 küldetésnyi kampány során több mint 200 ország aktuálpolitikai és gazdasági helyzetét tanulmányozhatjuk, illetve lépéseit dirigálhatjuk.

FRONTIER 1859

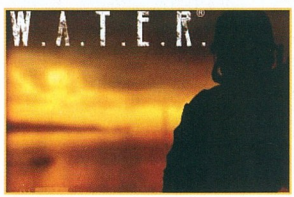
MÉG NINCS / COSMIC ORIGINS / -
COSMICORIGINS.COM

Merőben szokatlan lépésre szánták el magukat a Cosmic Origins fejlesztői, hiszen masszívan multiplayer szerepjátékukat fantasy vagy sci-fi helyett vadnyugati környezetbe helyezték. Ennek megfelelően 28 fajta nációközül választhatunk, így csak rajtunk áll, hogy kínai vasútépítők, ír aranyásók, spanyol farmerek, szolgasorból felkelő feketék, skót skótok, svéd hablatyolók vagy tüzesvizet rühellő indián csemeték leszünk. Ennyifajta nemzetiség között persze óhatatlanul is kitör egy-két kellemesebb balhé. Ilyenkor a hatósághoz illik fordulni. Akinek kedve támad, maga is tetszeleghet a rend őrének szerepében (ha nincs ilyen játékos, NPC-k vállalják magukra a feladatot) – és ezzel bizony már meg is jelent a korrupció lehetősége (a) Frontier világában... Természetesen mindeközben a környező világ is éli mindennapjait: a farkasok vonyítanak, a mókusok gyűjtögetnek, a bölények békés nyugalommal túrik kiirtásukat, a madarak pedig rikoltozva szállnak fel s alá, amint lovaink hangos patáikkal verik fel az erdő csendjét.

W.A.T.E.R. ONLINE

MÉG NINCS / ARITHMETIC STUDIOS / 2003. JÚLIUS
WWW.ARITHMETICSTUDIOS.COM/PRODUCTS.HTML

3523-at írunk. A már 20. században észlelt, illetve megjósolt természeti katasztrófa, a globális felmelegedés egy koszos kis sárbolygóvá változtatta az egykor büszkén Kék Bolygónak nevezett Földünket. Az emberiség utolsó reményei az UGAN (Unified Global Association of Nations) titkos bázisai voltak, amelyek a föld alatt próbálták a korábban felhalmozott életet adó vízzel átvészelni a szűnni nem akaró perzselő szárazságot. 3523-ra azonban már csak 5 darab ilyen létesítmény, ún. Cooler működik (egy az Északi sarkon, egy Alaszkán, egy Svédországban, egy Japánban és egy Etiópiában), így a kint rekedtek szinte egyesült erővel rohanhatják le őket. Egy ilyen remény- és családvesztett társaságot irányítanunk mi ebben a stratégiában, amely a „Nincs vesztenivalóm!" felkiáltással igyekszik bevenni a túlélést jelentő várat. Ám ezt természetesen a bent lévők sem nézik jó szemmel, és ránk küldik a címadó elit brigádjukat, a W.A.T.E.R.-t.

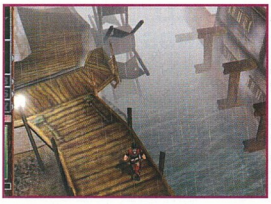


WARDOG

MÉG NINCS / REBELLION SOFTWARE / - WWW.REBELLION.CO.UK

Sajátos jövőképpel indít a Rebellion Software szerepjátéka, a Wardog, hiszen elképzelése szerint a Föld egyszer a hatalmas űrhódítások következtében visszaesik a feudális uralkodói viszonyok közé. Ebben a régi-új világban kell egy zsoldos, Wardog bőrébe bújva

megbízóink már-már öngyilkos-számba menő küldetéseit teljesítenünk – különben a fejünkbe épített miniatűr bomba nemes egyszerűséggel felrobban. Emberünk azonban nem sokáig tűri e megaláztatást, megbízatásai során szép lassan előkészíti bosszúját, hogy egyszer s mindenkorra leszámoljon a lojalitást különös módon elváró zsarnokkal. ***(Figyelemreméltó érdekesség: Wardog figuráját Judge Dredd-ék szélesebb társaságában is láthatta már a nagyérdemű, képregényben… – a szerk.)***



HAUNTINGS

MÉG NINCS / PRELUSION / – MÉG NINCS

Jobb félni, mint megijedni – mondogatja az ember lapzárta környékén, bár e nagyfokú bölcsességet bizonyára setét éjjeleken magukat gyámoltalannak érzőknek találták ki. A Prelusion stratégiájában, a Hauntingsban pont ők kapják a főszerepet, jobban mondva az áldozat szerepét, tekintve, hogy egy szellem formájában kell 100 NPC-t kiűzetnünk a saját lakásából. Hogy ez mire jó nekünk? A félelem kérem, mint tudjuk, a szellemek

energiaszintjét növeli, s minél nagyobb ez az érték, annál nagyobb az esély arra, hogy az adott szellem képes legyen a túlvilágra vergődni (merthogy ez a céljuk). Tehát ha esetleg valaki egy szellemmel találkozna, ijedjen meg, illetve féljen nagyon (tudatosan is, ha másként nem megy, a betyárját!), és hamarabb szabadul… ***(Megjegyzem, a játék ötlete kísértetiesen hasonlít egy az újság hasábjain megtalálható játékra. - BeeGee)***

STRIKE FORCE - UT 2003 MOD

- / JOLT ONLINE / 2003. I. NEGYEDÉV WWW.STRIKE-FORCE.COM

A Strike Force fejlesztőcsapat és a Jolt Online Gaming elkészíti a Strike Force Unreal Tournament 2003-as változatát. A munkálatok ezen a héten kezdődtek, és nagyjából 2003 elejéig fognak tartani.
A taktikai szimulátorban terroristák és terrorelhárítók küzdelmét élhetjük át, valós környezetbe ágyazva harcukat. Az ingyenes MOD team deathmatch játékmódja küldetésalapú feladatokkal párosul. A játékról bővebben a strike-force.com weboldalon olvashattok.

APRÓSÁGOK

■ Újabb játékon dolgoznak a Galiléánál. A Vanguard Project! (így, felkiáltójellel) az ötvenes évek Amerikájába röpíti majd akcióra és kalandra éhes játékosait. Az ígéretek szépek (vagy inkább érdekesek) – a világ legijesztőbb története, nyomasztó realizmus, full 3D, kifinomult interakció, X-Akták és Half-Life hangulat rózsaszín és króm Cadillac-ek között, miközben teli torokból üvölt a rákkenról. 2003 derekán elméletileg meglátjuk, mi lesz belőle.

■ Az Nvidia weboldalán Chris Taylor nem hivatalosan bár, de bejelentette a Dungeon Siege második részét. A Game Developers Conference kapcsán arról folyt a beszélgetés, hogy mit lehet majd kihozni a friss GeForce technológiából: ekkor történt, hogy Chris „elszólta" magát, s közölte, hogy a „vázlatok", amiket a DS2-n dolgozó művészeti team mutatott neki, fantasztikusak. Azt hiszem, hihetünk neki – és örülhetünk is a hír kapcsán.

■ A Take 2 közzétette ez évi megjelenési terveit. Ebből kiderül, hogy a GTA: Vice City idén tavasszal, a Hidden & Dangerous 2 ősszel, a Railroad Tycoon 3 szintén ősszel, Serious Sam és a Max Payne pedig év végén kopogtat majd be lefűrészelt csövű puskájával, egy-egy újabb rész erejéig. Jön még velük egy Project Manhunt, és folytatódik a még meg sem jelent Vietcong, valamint a GTA-sorozat is. A Duke Nukem Forever csak érintőlegesen lett megemlítve, mondván, hogy 90 nappal a végleges megjelenés előtt fogják csak közölni a pontos dátumot.

■ A Just Trains új TGV - Train Sim Pack néven új kiegészítőt adott ki a Microsoft Train Sim-jéhez. (A TGV az Egyesült Királyság és Franciaország között közlekedő gyorsvasút.) Az új szakaszokat is tartalmazó készletben akár a Csalagúton is átvezethetjük a vonatot.

■ A Quicksilver az Egyesült Államok Hadseregének Szimulációs, Kiképző és Információs Parancsnoksága (STRICOM) megbízásából fogja elkészíteni a CS XII-t, amely egy különleges alakulat szimulátor és amelynek célja, hogy hatékonyabban megvédhessék katonáik életét. A katonák a szimuláció alatt elsajátíthatják, hogyan döntsenek nehéz helyzetekben gyorsan, ami felettébb jó szolgálatot tehet később éles szituációkban a modern városi hadviselés egyedi kihívásai közepette.

30 **SILENT HILL 2: INNER FEARS**
Bár a Silent Hill 2-nek gyakorlatilag semmi köze a játék első részéhez, ez semmit sem von le értékéből. Remek játék, profi készítőktől profi játékosoknak.

AKCIÓ

Amikor ezt olvassátok, mi még a Karácsonyi Ünnepek előtt járunk - talán ennek is köszönhető a meglehetősen gyenge felhozatal, ami ezt a hónapot jellemezte. Ilyenkor általában roskadoznak az újságok a jobbnál-jobb játékok tesztjeitől - ám idén szinte minden nagyobb nevet jövő év elejére halasztottak. No nem baj, legalább lesz mit olvasnotok az elkövetkező számokban is.

Azért most is volt két bétatesztünk (az IGI 2 és a One Must Fall: Battlegrounds, mindkettőből egy-egy multiplayer tesztverziót kaptunk), kifaggattuk az angol Headfirst csapatát a készülő Cthulhu-s játékról, és mindezt megkoronázandó, megvizsgáltuk a Silent Hill 2-t, melyről Bagó Petinek remek véleménye alakult ki - de ezt majd elmondja ő maga, pár oldallal hátrébb...

A jövő hónap elé már nagyobb reményekkel nézhetünk, hiszen jön többek között a Splinter Cell - addig nézzétek meg a demóját, megéri!

TARTALOM

23 CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
A Cthulhu-ról már hónapokkal ezelőtt írtunk nektek, ám a játékról hosszú ideig semmit sem lehetett hallani (ennek főként a kiadóhiány lehetett az oka). Aztán pár hete a készítők bejelentették a folytatást (!), mi meg szépen elmesélettük velük, hogy akkor most hogy is van ez...

24 IGI 2: COVERT STRIKE
A Codemasters már jóideje tökéletesítgeti méltán népszerű IGI-je folytatását, melybe most egy bétateszt erejéig Ch00ler válla felett mi is belekukkantottunk.

26 ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS
A Mortal Kombat ihletésű játékok első hullámába tartozott anno az OMF, a robotokkal egymásnak történő csépelését most Bagó Peti elemzi egy bétaverzió segítségével.

28 DELTA GREEN
A Delta Green tiszteletreméltó múltra tekint vissza a táblás szerepjátékok területén. A számítógépes feldolgozást most egy igazi szakértő elemzi nektek.

30 SILENT HILL 2: INNER FEARS
A Konami lopakodós, horror, és akcióműfajban szinte verhetetlen. Ennek újabb tanúbizonysága a Silent Hill 2, melynek tesztje alatt még a konzolokon edződött Bagó Peti is majdnem belerittyentett párszor a nadrágjába :)

ELŐREJELZÉS

BloodRayne	2003/01	Vivendi
Tom Clancy's Splinter Cell	2003/01	Ubi Soft
Cold Zero	2003/02	JoWooD
Delta Force: Black Hawk Down	2003/02	NovaLogic
Devastation	2003/02	Vivendi
IGI 2: Covert Strike	2003/02	Codemasters
Indiana Jones (Emperor's Tomb)	2002/02	Activision
Tom Clancy's Raven Shield	2003/02	Ubi Soft
Tomb Raider: Angel of Darkness	2003/02	EIDOS Interactive
Unreal II	2002/02	Infogrames

TOPLISTA

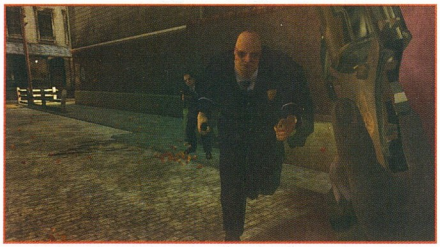
1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
5. Return to C. Wolfenstein	Activision
6. Unreal Tournament 2003	Infogrames
7. MoH: Spearhead	Electronic Arts
8. Mafia	Take 2 Interactive
9. Hitman 2	EIDOS Interactive
10. Quake III: Arena	Activision

MÉG NINCS
HEADFIRST PRODUCTIONS
WWW.CALLOFCTHULHU.CO.UK
2003. III. NEGYEDÉV

CALL OF CTHULHU

DARK CORNERS OF THE EARTH

1922-ben Jack Walters nyomozó egy táskát kap. Ekkor még nem is sejti, hogy ez a teljesen hétköznapi darab meg fogja változtatni addigi életét, valamint azt sem, hogy ennek a táskának nagyon is sok köze van azokhoz a furcsa dolgokhoz, amiket a nyomozásokkal eltöltött évek során látott.



Aki egy kicsit is ismeri H.P Lovecraft írásait, az tudhatja, hogy történetei szinte ínycsiklandó módon nyújtják a klasszikus horror jobbnál jobb elemeit. Ez nem csoda, hiszen ő egyike volt azoknak az íróknak, akik eme érdekes műfajt megteremtették. Erre gondolt a Headfirst Productions is, amikor 2000-ben megszerezte a megfelelő szerzői jogokat egy akció/horrorjáték elkészítéséhez. Amint a címből is látszik, az egyik legkedveltebb mitikus világhoz, a Call of Cthulhu-hoz nyúltak, hogy a szükséges történetet elővarázsolják. A megvalósítás elsőszemélyű nézet. Ez nem csoda, hiszen az adrenalinnövelés eredményessége jóval kisebb lenne, ha távoli kívülállóként néznénk főhősünket, Jacket. Természetesen ő a főszereplő, no meg a játékos, aki ideget próbára téve próbálja a Cthulhu-mítosz alapköveit a megfelelő sorrendbe rakosgatni. Ehhez a rakosgatáshoz egy kisebb fegyverarzenál is rendelkezésre fog állni, hiszen nem csak a sarkon áruló öregasszonyt kell kifaggatnunk újabb információk után kutatva. Lesz ellenfél bőven, akik – ha hinni lehet a beharangozónak – bizony rendes szintű AI-val, azaz agyacskával fognak rendelkezni. Legalábbis olyan szintűvel, ami a mi pályafutásunkat negatív irányba befolyásolja. A játék mégsem monszterek halomra gyilkolásáról szól (arra ott a Diablo ☺), hanem egy interaktív elemeket rendesen tartalmazó játékmenet végigvitelérről, amely nem nélkülözi főhősünk kúszás-mászását sem a sötét árnyékokban. Ügyesség és jó puzzle-megoldó képesség azok a dolgok, amik a játékot végignyomó arcokat jellemzik.

A játék egyik érdekessége az elmeállapotunkat jelző kis mutató. Ha olyan sok sokkoló résszel kerülünk szembe, amit kis kedvenceink már nem tud feldolgozni (80 éve még nem volt tv :-), akkor elkezdünk furcsa dolgokat látni, hangokat hallani. Ez persze nem tesz jót se nekünk, se a karakterünknek. Mindenesetre jó poén. Persze nyugisabb környéken kolbászolva, vagy az ellenfelet irtva mindjárt visszabillen kicsiny lelki egyensúlyunk. Ezek után már meg sem lepődünk, ha egészségi állapotunk jelzésére nem csak egy piros csíkot raktak a bal alsó sarokba. De még csak a jobb sarokba sem. Hősünk sérülései szépen látszani fognak rajta. Ha eltöri a lábát, akkor alig vánszorog, ha a kezét, akkor meg lőni nem tud. Ha vérzünk, akkor nem fog elállni magától, hanem be kell kötözni a sebet, stb. Külön jó dolog, hogy még meg is fagyhatunk. Szerencsére már ebben az időben is léteztek gyógyszerek (nahát), valamint megfelelő eszközök az emberkék fizikai kondíciójának javítására. Ezeket mi is bevethetjük.

Ennyit rövid elöljárónak a játékkal kapcsolatban. Jelenleg több infó nem szivárgott ki. De remélem, hogy a megjelenési körülmények nem lesznek olyan mitikusak, mint ami a játék 16 pályáját jellemzi. Cthulhu-hívőknek (nem úgy ☺) külön örőm, hogy nemsokára lesz mozifilm is a témában. Ennek megjelenését nem ismerem, de a játékot 2003 második felére lőtték be.

Ch0oler

H.P. LOVECRAFT

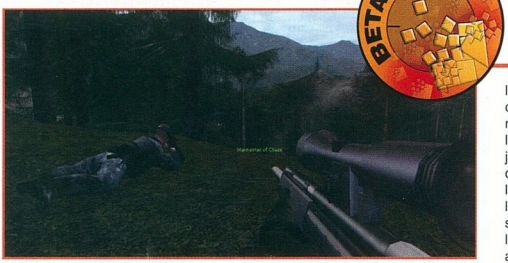
Howard Philips Lovecraft 1890-ben született Providence-ben. Már korán elkezdett érdeklődni az irodalom után. Nagyapja halála után, 18 évesen átesett idegösszeomláson is. Hogy ez mennyire befolyásolta írói pályafutását, nem tudni, azonban ebben az időben kezdett egyre inkább érdeklődni a rövid lélegzetvételű ponyvaregények után. Ő maga is számos kisebb írást jelentetett meg különböző magazinokban. Egyik történetének témája a mindenek felett álló gonosz erőnek, a Cthulhu-nak (kimondani még nehezebb, mint leírni :-) a bemutatása, ami nem más, mint egy olyan ősi gonoszé, ami csak a megfelelő alkalomra vár, hogy visszatérve a Földre porig romboljon mindent. Ez a történet később kiegészült a Great Old Ones történetekkel, valamint a The Necronomiconnal, és ezzel létrejött a Cthulhu-mítosz.

Lovecraft viszonylag fiatalon, 1937-ben, 47 éves korában halt meg úgy, hogy írásai könyv formában sohasem jelentek meg. Írói termése a mai viszonyokat nézve nem nagy. Hatása és ösztönző ereje azonban rendkívüli a 20. század későbbi íróira. Nem csak az írókra, hanem a szerepjátékosokra is, hiszen 1975-ban alakult meg a Chaosium Greg Stafford nevével fémjelezve. Ez a kis csapat fejlesztette ki a ma is népszerű szerepjátékos változatot, a Call of Cthulhu-t – Lovecraft történeteit véve alapul.

CODEMASTERS
INNERLOOP
WWW.CODEMASTERS.COM
2003. FEBRUÁR

IGI 2
COVERT STRIKE

Az IGI2 multiplayer tesztje egy meglepően jól összerakott program ígéretét rejti magában...

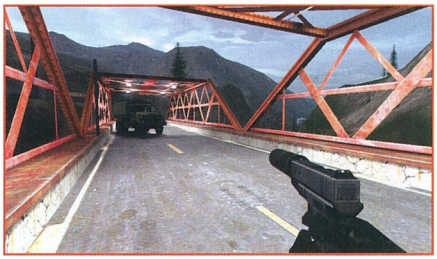


Ha ezt elpuskázom, neked lőttek, annyi szent...

A játékok piacán egy meglehetősen érdekes és egyben szűk kategóriát jelentenek azok az akciójátékok, amelyekben nem halomra kell ölni az ellenfelet, hanem ellenkezőleg, a lehető legkevesebb nyomot hátrahagyva kell küldetésünket végrehajtani. Pontosan ezen okok miatt lett a Thief-sorozat annyira népszerű. De van egy másik nagyszerű játék is a kategóriában, ami a Project IGI nevet viseli. A nagy népszerűség miatt nem is csoda, hogy a Codemasters fórumain nagyon sok arc várja a játékkal kapcsolatos részleteket. Ami jelentős újdonság, hogy ezúttal lesz többjátékos módja is a programnak, melynek béta-teszt verzióját kaptuk most meg a Codemasters-től.

Technikai dolgok:
A tesztelt 0.395-ös verzió mérete meglehetősen szerény 108 MB, ami egyetlen pályát tartalmaz. A kicsomagolás utáni 192 MB-os méretén látszik, hogy az alapok azért mind ott figyelnek ebben a verzióban is. A többjátékos menü két opciót kínál fel: játékhoz történő csatlakozás és szerver indítása. Dedikált szervert innen nem tudunk indítani, csak konzolból.

Játékélmény:
Mivel többjátékos tesztről volt szó, rögtön pár ismerős arccal vágtam neki a netnek, hogy ne 2-en kergessük egymást a pályán. A játékot leginkább a Counter Strike-hoz lehetne hasonlítani. Nem csak két csapat léte miatt, hanem itt is terroristák és az IGI jófiúk között zajlik a küzdelem. A játék szempontjából természetesen teljesen mindegy, hogy melyik oldalon harcolunk, plusz tudást nem kapunk vele. Amik rendkívül érdekessé teszik a játékmenetet, azok a meglehetősen összetett küldetések, amelyek a csapat nagyfokú összehangoltságát követelik meg. Jelen esetben pl. vírust kell juttatnunk egy számítógépbe, papírokat ellopni, majd egy szép nagyot robbantani a végén. Természetesen egyedül nincs esélyünk, kellenek az egyes fegyvernemek képviselői is a meghatározott helyekre. Amint kiválasztottuk, hogy melyik oldalon szeretnénk harcolni, szűk keretek között meghatározhatjuk, hogy akarunk kinézni. Ez 3 skint jelent mindkét oldalon, plusz 3-3 arcot. A következő lépés már jóval fontosabb holmi kinézeti problémákhoz viszonyítva. Ugyanis ki kell választanunk, hogy milyen ölésre alkalmas szerkentyűvel kívánunk nekivágni a feladatnak. E tekintetben a Codemasters közel 30 féle fegyvert ígért. Meglepődve tapasztaltam, hogy már ebben a béta verzióban a teljes arzenál helyet kapott – méghozzá meglepően jó minőségben. Gondolok itt a grafikai kivitelezésre, az animációkra, valamint a hangokra is. Talán nem is csoda, hogy ilyen jól sikerült, hiszen egy igazi kommandós arc (SAS) segített a fejlesztőcsapatnak a legrealisztikusabb megvalósításhoz. Hogy mit választunk, az egyrészt rajtunk és a küldetésen, másrészt a kicsi szerver kicsi adminjától függ. Ugyanis van egy kapcsoló a szerver konfigjában, ami azt határozza meg, hogy mennyi pénzzel kezdjük a mecscset. Az egyes fegyverek mellett pedig kőkemény összeget láthatunk. Így ne csodálkozzunk, hogy valahol nem tudjuk megvenni az ütősebb fegyvereket. Természetesen ez a rendszer is jól ki van találva, és nem kell a játék során végig egy darab pisztollyal ügyködni. Alapbeállítások szerint egy ellenfél megölése 800 dolcsit hoz a konyhára. Persze saját csapattársunk kinyírása 2000-rel apasztja aktuális számlánkat. Így jobb ésszel lövöldözni, ha többen is vagyunk egy helyen. 3-4000-es összeg jár az egyes részküldetések teljesítéséért, ami elég kellemesnek mondható. Összességében egy kicsit furcsán hat, hogy egy akción résztvevő csapatnak miért kell a saját felszerelését megvenni , de a játék egyensúlyozásában a taktikai vonásokat tekintve nagy szerepe van. Aki nem

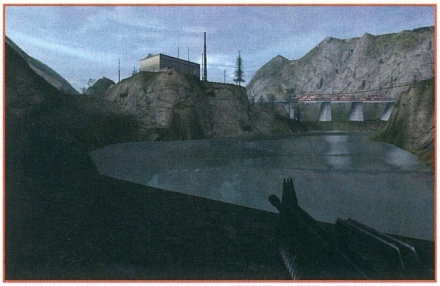


vigyáz magára, az könnyen ott találhatja magát, hogy egy pisztollyal a kézben néz farkasszemet az ultramodern fegyverarzenált felsorakoztató ellenféllel. Esetleg nekiáll hulláktól begyűjteni az eldobott fegyvereket.

Miután kiválasztottuk kezdőpontunkat, beléphetünk a játékba (végre ☺), ahol az akciójátékokban megszokott felhasználói felületet találjuk. Felül a radar a küldetés helyeivel és a társaink pozíciójával. Alul életerőnk, fáradságunk és fegyverünk látszik. A mostani teszt során, ahogy már említettem, egy darab pályán nézhetünk körül. Itt egy dombos/völgyes környezetben húzódnak meg azok az objektumok, amely körül az akció zajlik. Találunk pár járművet is, azonban ezek elindítása nem lehetséges. Talán a végső verzióban lehetőségünk lesz ilyesmire is. Kisebb erdők és nagyobb mezők váltják egymást, amíg elérünk az épületekhez (1 perc körül). Ezek körül jól belátható terep terül el lehetőséget adva mesterlövészeinknek mindkét oldalon.
A célpontokat természetesen több oldalról is meg lehet közelíteni, ezzel is nehezítve a védők munkáját. Embereinket kis zöld pöttyök jelzik képernyőnkön, így azonnal tüzet nyithatunk minden olyan mozgásra, ami nem rendelkezik ilyen zöld színnel. A tüzelés nem egyszerű dolog. Persze lőhetünk annyit, amennyi kifér a csövön, de eredménye nem sok lesz. Minden fegyvernek szigorú hatótávolsága és szórása van. Így az SMG kategóriával hiába lövünk több száz, de akár több tíz méterre, alig találunk. Azt, hogy éppen mekkora a fegyver szórása, a célkereszt összehúzódása (kis szórás) vagy kitágulása jelzi (nagy szórás). Ez eddig rendben is lenne, de azt hiszem, egy kicsit túllőttek a célon a készítők, és rendkívül pontatlanra készítették el a fegyvereket. Egy M16-ossal lőttem a 3-5 méterre lévő csókát, de őt ez különösebben nem érdekelte, és simán leszedett egy pisztollyal. Ebben lehet, hogy a 150-es pingem is közrejátszott (meg hogy láma vagyok, ofkoz), de egy kicsivel többet vártam ilyen távolságra egy ilyen pontosságú fegyvertől. Hasonlóak voltak a tapasztalatok társaim esetében is, ők sem voltak elragadtatva ettől. Főleg wolf után. Mindezt pár óra után meg lehet szokni, és annyit kell elvárni a fegyvertől, amennyit nyújtani tud.

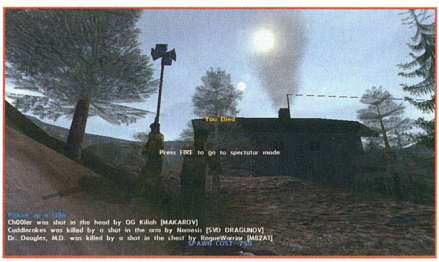
A csapatalapú játékok esetében nagyon fontos a megfelelő szintű kommunikáció a csapattagok között. Erre itt is a jól bevált menüs rendszerű rádióüzenetek szolgálnak. Ennek kezelése rövid idő alatt megtanulható, és rendkívül nagy hatékonysággal bír gyors zongorázás esetében. Mivel nincs időkésés, mint a jelenlegi hangalapú kommunikációknál, a csapat azonnal reagálhat minden eseményre. Az összesen 36 féle közlés gazdagságát jól mutatja, hogy minden várható helyzetre felkészültek a fejlesztők. Megtalálható pl. az „Aknák! Nézzetek a lábatok elé" kiáltás, vagy a „Mi történt ott?" kérdés is.

Külcsín:
A grafika tekintetében meglehetősen kétoldalú kép alakult ki bennem. Egyrészt nagyon szép látványban lesz részünk, ha nekiülünk játszani. Másrészt mindez csak abban az esetben igaz, ha egy jobbfajta kártya zakatol gépünkben. Ez akár természetesnek is mondható manapság.
A képeken bemutatott grafikával GF2 esetében játszhatatlanul lassúvá válik a játék. GeForce 3+ szükségeltetik a megfelelő sebességhez, annál is inkább, mivel a Pixel Shader támogatása nélkül nem élvezhetjük a víz csillogását olyannak, amilyen valójában. De jobb gépeken megkapjuk a beruházott plusz hardvert: a szélben hajladozó fák, az említett víztükör effektus, részletes árnyékok és textúrák. Ezek mindmind élethűbbé teszik a jól megalkotott környezetet. Hangok tekintetében sincs ok panaszra.
A fegyverek dörgése jól sikerült, a távolság függvényében jól változik mind a hangerő, mind a hang jellege is, valamint teljesen mást hallunk akkor is, ha a kezünkben tartott fegyver bocsátja ki azokat. Hangrendszer tekintetében is gazdag a választék, akár Dolby Surround-ot is ikszelhetünk a beállításoknál. Zenei alátestés ebben a béta verzióban nem szerepelt.
Ez nem csoda, hiszen többjátékos módban nem szokás elvonni a játékosok figyelmét a zenével.



Összességében egy jól megalkotott játék benyomását hozta ez a kis teszt. Jót lehet játszani vele, és ami a legfontosabb, hogy nemcsak agyatlan mészárlásról szól a játék, hanem előtérbe helyezi a csapategységet. Mivel én személy szerint éppen ezeket kedvelem, így jól esett pár órácskát ebbe is betekintenem. A februári megjelenésig már nem sok idő van hátra. De azt hiszem, az alapokon sokat már nem kell változtatni, így egy jól meghegesztett verziót fogunk az egyjátékos mód mellé kapni. Köszönet illeti Tressy-t és Kraft-ot a sok segítségért. GG, HF.

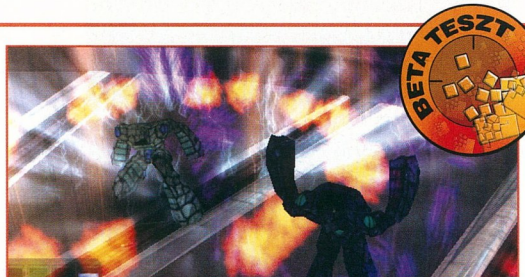
Ch00ler



DEDIKÁLT SZERVER

**A konzolban a következő parancssorral tudunk dedikált szervert indítani: IGI2.EXE SERVERDEDICATED LEVEL02 PORT26001 WINDOW QUIET.
Ha szerverünket konfigurálni is akarjuk (passwordök, pénz mennyiség, force balance, stb.), akkor mindezt a networkconfig.cfg fájlban lévő beállításokkal tudjuk megtenni. A program a 26001-es portot használja, így ezt illik szabaddá tenni. A csatlakozás roppant egyszerű, hiszen a Search interner/LAN opcióval pillanatok alatt lekérhetjük a dedikált szerverek információját a központi gépről. Majd ki kell választanunk a nekünk legszimpibbet és máris mehetünk is befele. Ha egyedi IP-hez akarunk kapcsolódni, akkor a jobb felső sarokban megbújó helyre írhatjuk azt be. Kb. ennyit kell tudni a technikai dolgokról, ha játszani, vagy szervert indítani akarunk.**

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS



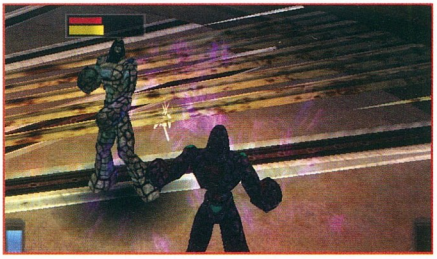
Kirobbanó teljesítményt láthatunk a bal sarok versenyzőjétől!

Egy hajdan volt nagy műfaj feltámasztására tett kísérlet a Diversions fejlesztőcsapatától – vajon megéri majd a várakozást?

Ha jól számolom, egészen pontosan 10 éve történt meg az, ami forradalmasította a számítógépes verekedős játékok világát – és színre lépett valami, amit csak úgy hívunk: Mortal Kombat. Előtte is voltak ugyan próbálkozások – főleg a Team 17 istálló Body Blows-a és az elnyűhetetlen Capcom Street Fighter remlik a legjobban, meg az utánuk érkező özönvíz... Mondhatni, nem sok meglepetés volt a felfuttatott játékkategória további szereplőinek belépésében – egyértelművé vált mindenki számára, hogy senki sem akar kimaradni a mézes bödön legfinomabb falatjaiból, úgyhogy sorra jelentek meg a közepesebb, jobb, illetve harmatgyenge bunyós játékok. Mint minden más stílusnál is, így itt is változott ezek összetétele – hol csak történetben, hol azonban teljesen új értékrendszerrel felruházva egy-egy alkotást. És akkor egyszer csak mintha eltörték volna – '97 óta egy nyikhajnyi hangot sem hallatott magáról ez a méltánytalanul elfeledett kategória... Igaz, maga a stílus tovább élt és virágzott, csak már egy másik rendszeren. A videojáték-tulajdonosok, vagy a rendszeres játéktermi látogatók nyilván jól ismerik és szeretik azokat a sorozatokat, melyek csak azokkal a nevekkel kezdődnek, hogy Soul Calibur vagy Tekken, és mára szinte végeláthatatlan sorszámozással érnek véget. Ebből valahogy mi, PC-sek kimaradtunk – sajnos, vagy szerencsére, ezt döntse el ki-ki maga –, ám az biztos, hogy most egy nagyjából 6 évvel ezelőtti játék folytatásáról fogunk értekezni bővebben a fejlesztők által hozzám került béta verziónak köszönhetően.

A One Must Fall: Battlegrounds bétatesztelése sem tér el sokban a bevett gyakorlattól: a játék felinstallálásához és elindításához különböző biztonsági kódokra lesz szükségünk, melyek bepötyögése nélkül egyszerűen használhatatlan lesz a szoftver. Ez egyébként bevett szokás mostanában, sőt, egyéb cifra dolgokról is tudnék mesélni – de nem teszem, hiszen nem ez cikkünk témája, így hát elégedjünk meg azzal, hogy a még el nem készült szoftver értéke óriási, és a terjesztő cég nyilván minden tőle telhetőt meg fog tenni, hogy az ne kerülhessen illetéktelen kezekbe. Maga a feltelepített cucc amúgy nem haladja meg a 350 MB-ot, de hát még bőven van mit fejleszteni rajta, főleg annak a tükrében, hogy egy csomó minden – például a szóló mód is – úgy ahogy volt, hiányzott belőle. Ennek ellenére már egész szépen lehetett sejteni, hogy miféle anyag fő a Diversions boszorkánykonyhájában, úgyhogy most kegyetlenül le is leplezzük a valóságot.

Szóval ha már ilyen jól ellőttem az imént, hogy nem volt single player mód a játékban, akkor rögvest adódhat a kérdés minden éles szemű olvasó fejében: hogy akkor mi maradt? Hát kérem szépen: a multi. Igen, bizony – ez egy olyan játék. A mai kor követelményeinek megfelelően már nem is szabadna meglepődnünk azon, ha egy játék támogatja az Internetes illetve LAN-os játéklehetőségeket – nekem mindenesetre furcsa volt, hogy pont egy verekedős játékot lehessen többen játszani... A béta ilyen módon tehát fel volt készítve mindennemű kapcsolódási feladat végrehajtására, sőt: az Options menüben az erre a feladatra vonatkozó összes fontos beállítást meg lehetett ejteni, mint például a kiküldött bitek maximális értékét, de természetesen helyet kaptak a szokásosnak mondható felbontási és pályarészletességi értékek is. Gamma, AI és hasonló mókás elnevezések erőssége is állítható volt – majd miután ezt elintéztem, azon nyomban a kezelőszervek beállítása felé vettem az irányt. Az első látásra rengetegnek tűnő gomb hamar megrökönyített – de miután utánaszámoltam, rá kellett jönnöm: nem is olyan rengeteg az alkalmazható gombkombináció. Az alapnak számító mozgási irányokon kívül tudunk még védekezni, guggolni és ugrani, valamint négy testrészünket (bal és jobb kéz, valamint láb) használni. Szerepel még egy fordulás és mozgás gomb is – ez már tényleg csak az utolsó két gomb volt, amire szükségünk lehet, azután máris léphetünk tovább a karak-

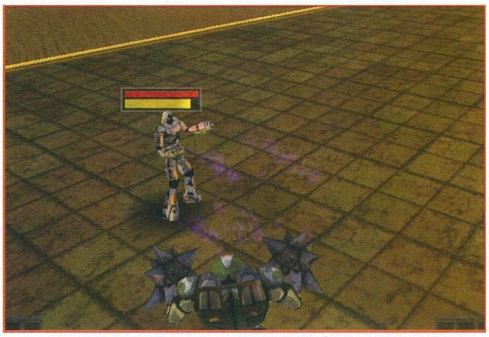


terválasztás nem kis felelősséggel járó képernyőjére.

A választék nem kicsi – hiszen már alaphelyzetben is 50 karakter közül választhatunk, akik mind saját egyéniséggel, történettel, háttérrel és tulajdonságokkal bírnak. Minden értéknek megvan a maga kis apró jelentőssége, hiszen a történeti fonálnak a végigjátszáskor, a tulajdonságok milyenségének pedig a csaták alatt vehetjük majd hasznát. Minden karakter 4 különböző adottság szerint osztályozható: erősség, mentális képesség, állóképesség, gyorsaság. Értelemszerűen mindenkinek lesznek gyengébb pontjaik, amik ellensúlyozzák kimagaslóbb eredményeiket egyes területeken – de ezt azt hiszem sikerült elosztaniuk a megfelelő arányban. A karakterválasztás után azonban nem ér véget még a procedúra: robotot is kell választanunk, akinek a bőrébe bújva szándékozunk végigküzdeni az előttünk álló menetet. Már az elődben is bevett szokás volt, hogy az emberi faj csak használója a robotoknak, akik igazából verekednek majd az arénákban. Szóval miután ezt is kiválasztottuk, már tényleg semmi sem választhat el minket attól, hogy megmérettessünk: irány tehát az aréna.

Az első mellbevágó élmény a menü puritánsága és a jó öreg MID formátumú zene hallgatása után itt ért: a pályák kidolgozottsága még messze nem érte el azt a szintet, amire nyugodt szívvel bólinthatna az ember, hogy ez igen, ez már megfelelő. Sőt. Az arénák egyszerűen szégyen, hogy milyen kidolgozatlanul hevernek még: élsimítás nélküli textúrák, elenyésző mennyiségű díszítőelem – éppen hogy csak a pályák szegélyeit jelölő tereptárgyak voltak megcsinálva. Ja, merthogy a 3D-s arénákban teljes mozgásszabadságunk van, ha nem mondtam még volna – azaz akár a Tomb Raiderben, itt is oda megyünk, ahová kedvünk tartja. Egyre kell csupán majd vigyáznunk, hogy ki ne essünk a képzeletbeli ringből, mert akkor azonnal véget ér a menet. Az arénák mérete egyébként azért is érdekes egy téma, mert a megszokott paraméterek helyett jóval több hely áll majd rendelkezésünkre – ami már előrevetíti azt, hogy nem csak ketten tudunk egymással harcolni. Bizony, a hálózat adta lehetőségek akár 16 ember bekapcsolódását is lehetővé teszik egyetlen arénába – ami akár egy mindenki mindenki vagy csapat csapat elleni küzdelmet enged sejtetni… A helyszínek egyébként próbálnak megfelelni a kor követelményeinek, hiszen találhatunk rajtuk felszedhető fegyvereket, mint például egy globális légitámadás hívása az egész arénára, vagy ugratókat, magaslatokat is megmászhatunk. Ez azonban nem feledtetheti azt, hogy ennél tízszer különben kéne kinéznie egy játéknak 2003-ban.

Hogy az irányításról is szóljak pár szót: meg kell említenem, hogy



bár nagy klaviatúranyüvő voltam a verekedős játékokkal kapcsolatban, és a konzolos játékokat sem vetettem meg – de amit a One Must Fallnál tapasztaltam, az megmondom őszintén, zavarba hozott. Mozgáslista híján kénytelen voltam jómagam próbálgatni a különböző kombinációkat, és hát nem sok sikerrel jártam. Összehoztam ugyan egy 5 ütéses kombóból álló mozgást, meg sikerült az ütés őrült módon történő nyomkodásával és az előre gomb mellé társításával egy speciális mozgást előhoznom, de sajnos ez volt minden, amit felmutathattam. Az persze, hogy a gép (botok képében) megállás nélkül hajigálta rám a speciális támadásokat, egyrészt megnyugtatott, hogy vannak benne ilyenek, csak én voltam túl gyér az előhozásukhoz – másrészt legalább már a botok megizzasztják az embert játék közben.

Ekkora halat fogtam, banyek! Megmutassam közelebbről is?

Tehát mostani állapotában mi a véleményem a játékról? Ötletes, hogy a 6 évvel ezelőtti feelinget megtartva szinte ugyanolyan dallamok csengenek fel a menüben, mint az elődben, és hogy az egész menüszerkezet kicsit oldschool. Bár lehet, hogy ez csak egy későbbi fázisra marad, mint még fejleszteni való dolog – az mindenesetre már kevésbé tetszett, hogy a pályák kidolgozottsága enyhén szólva is kritikán aluli. Még akkor is, ha a játék Internetre kell, hogy optimizálva legyen – lehetne sokkal szebb. Még akkor is, ha 50 választható karakter és 10 fajta robot közül választhatunk – ennek még fejlődnie kell, ha jó jegyet szeretne elérni a megjelenése utáni osztályozásakor.

Bagó Péter

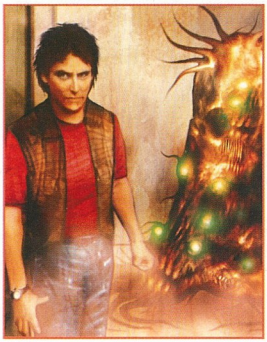
EDITOR

A készítők elmondása szerint már most fenhetik a fogukat a mod-őrült felhasználók, hiszen a teljes játék megjelenése után pár hónappal később ki fogják adni azt a szerkesztőprogramot, amivel a játék fejlesztői is dolgoztak, és amivel minden egyes szögét átalakíthatunk kedvünkre. A robotok, a karakterek, az arénák – sőt, még a játékmódok is könnyűszerrel megszerkeszthetőek lesznek, és máris egy új játék áll előttünk.

MÉG NINCS
FLYING LAB SOFTWARE
WWW.FLYINGLAB.COM
A MEGJELENÉS IDEJE NEM ISMERT

DELTA GREEN

Ha minden olyan szép és jó lesz, mint ahogy a játék tervezői ígérik, a Delta Green megjelenésekor kiugrunk a bőrünkből örömünkben. Ha minden úgy van a világban, ahogy a játék háttere feltételezi, inkább az ablakot választjuk majd...



Azt kellett volna mondanod, hogy csííz, de rád nem lehet számítani...

Azt hiszem, legalább egy X-Akták ill. Millennium részt már mindenki látott (vagy B opció: olvasott valamit a szabadkőművesekről) – így nem nagyon akad majd olyan, aki ne tudná, kb. mit is jelenthet a szó: „konspiráció". Titkos szervezetek titkos tervekkel, nem egyszer kormányszinten, sőt, néha még annál is magasabban – egészen elképesztő összefüggések, egészen hajmeresztő rejtélyek, sötét érdekek, baljós mozgatórugók, kiismerhetetlen, félelmetes résztvevők. És paranoiás fantáziánknak semmi sem szabhat határt. Az okkult szekták és a Sátán hívei után már az UFO-kat sejtjük a háttérben, de az sem elég, ha ők vezetik kormányainkat – őket is még rettenetesebb hatalmak (kanyar vissza a kezdetekhez), időntúli és természetfeletti démonistenek szolgálatába képzeljük. Mindenki marionett-báb, a bábokkal újabb bábok játszanak – kész rémálom.

A Delta Green egy titkos összeesküvés. (Lehet, hogy tényleg létezik – és pont a játék nyilvánosságában bújik el?...) Az amerikai kormányzaton belül, de annak tudta nélkül működik: fő célja, hogy megakadályozza a kormányzat riválisa titkos társaságait és azok szövetségeseit, valamint az őket mozgató titokzatos erőket pokoli céljaik kivitelezésében. A Delta Green tehát egy illegális ellenálló szervezet. Sejt-alapon szerveződik, és – elméletileg – jót akar az ignoráns emberiségnek, amit az imént említett lovecrafti rémek próbálnak végromlásba dönteni (kezdetben „csak" szolgáikon keresztül).

A Delta Green című játék, amiről ez az írás szól, egy azonos című, igen nagy sikert aratott asztali szerepjátékból készül – ami maga is feldolgozás: H. P. Lovecraft Cthulhu-mítoszát ülteti át brilliánsan az ezredfordulóra (UFO-kkal, high-tech-kel, kormányokkal, titkos szervezetekkel és aktákkal kiegészítve). Eddig bonyolultan hangzik, nem? Pedig ez semmi ahhoz képest, amit a szerepjáték kiadója, a Pagan Publishing tár elénk a DG könyvben – és amire a Flying Lab-tól, a számítógépes adaptációt készítő társaságtól számíthatunk. A két cégnek egyébként van egy igen fontos „közös embere" (összefonódások itt is): John Tynes, aki a DG egyik fő-fődesignere a szerep-, és a számítógépes játékban is.
Ha már itt tartunk: csak hogy ne legyen egyszerű az élet, a számítógépes Delta Green nem RPG, hanem akció-, stratégiai ill. taktikai elemeket felvonultató 3D csoda lesz, ha elkészül – és ha igaz, amit a készítők állítanak (ami akár meg is eshet, elnézve a videókat és a képeket). Lássuk kicsit részletesebben.

Intrika-hegyekbe bonyolódunk, ez eddig tiszta. A Delta Green egy sejtjének irányítása a feladatunk, vagyis kapunk (ill. mi magunk beszervezünk, felszerelünk, stb.) egy squadot, egy szakaszt, ami kb. max. 5 emberből áll. Ők különleges DG ügynökök, vagyis igen jó mesterséges intelligencia irányítja majd őket (amikor nem mi): várhatólag nem lövik egymást hátba szűk folyosókon, be tudnak menni kommandós módjára ajtókon, tudják fedezni egymást, tudnak összehangoltan támadni, stb. Mi – akárha egy sportprogrammal játszanánk – taktikát határozhatunk meg számukra pár gombnyomással, mi több, egyiküket közvetlenül is irányíthatjuk külső nézetből (ld. Tomb Raider, GTA3), míg a többieket utasítgatjuk. A fókuszfigurát – még mindig sportjáték-elven – tetszés szerint változtathatjuk, ugorhatunk egyik ügynökről a másikra.
Küldetéseink nem egyszerű „menjbe-lődd-le" alapúak. Okoskodhatunk is: ha pl. találkozunk valamivel, amit még géppisztollyal sem lehetett lelőni elsőre (Lovecraftnál sok ilyen akad), szerezzünk belőle egy kis mintát, és vigyük el analizálni, hátha tudósaink kitalálnak valamit ellene – csak siessünk, mert nem csak a tudósaink agya jár majd, hanem az ellenfélé és segítőié is, és semmi garancia arra, hogy ők húzzák a rövidebbet.

Állj. Kik is azok az ők? Utaltam már rá, mire számíthatunk – de fontos tisztázni valamit. Ez a játék, ha minden a designerek tervei szerint megy (és nem szól bele az eddig ismeretlen kiadó), nem azt tűzi elénk célul, hogy „öljünk meg minél több szörnyet". Sőt: szörny egészen kevés lesz. Úgy vélik ugyanis a készítők (és én messzemenően egyetértek), hogy a túl sokszor látott és túl hamar felfedett rémek unalmassá válnak („na, már megint egy tucat zombi"). Hangulatosak maradhatnak ugyan, és legyőzésük jelenthet kihívást, de félelmet nem keltenek már igazán, ha percenként tizet ölünk meg belőlük (ld. a legtöbb „szörnyes" FPS). Nem – kultistákkal, ellen-ügynökökkel, őrült mágusokkal kell majd szembe-

néznünk legtöbbször. Emberekkel. A szörnyek jelentik majd a csattanót, a sokkot – és ettől várhatólag hihetőbb is lesz a korunkban játszódó történet. (Sokkal több emberről el tudom képzelni a metrón, pl. hogy titkosügynök, mint hogy mutáns, kibernetizált, ugyanakkor agyatlan pokolbéli zombi, álruhában.)

A hihetőség nem csak az embereken múlik, persze. Ugyanakkor az emberalakok valósághűségén nagymértékben múlik a játék hihetősége. Ne bonyolítsam? Jó. A Flying Lab csapatának várakozásai szerint olyan játékot adnak majd ki a kezükből, ami igazi csúcstechnikát mutat fel grafikát illetően. Elmondásuk szerint az E3-as Doom3 bemutató igencsak megihlette őket (de kit nem?), és egy (néhány) merész húzással úgy felhúzták a NOLF2-ből már ismert LithTech Jupiter motort, amit licencelnek, hogy az anyja sem ismer rá (még akkor sem, ha netán undercover DG-ügynök). Bumpmapping, egy rakás új fényeffekt valamint a Carmack(ék?) által kiagyalt megoldás: felépíteni egy testet 300.000 poligonból, ennek megcsinálni a lighting map-jét (megvilágítási térkép), majd redukálni a poligonszámot kb. 3000-re, de a 300.000-es fénytérképet adni át a hardware pixel shaderek-nek, hogy világítsák meg a 3000-es modellt, amitől az elképesztően realisztikusnak látszik... De ez nem elég, mert mindezt ésszel használják: itt jönnek a képbe az emberi ellenfelek. A Flying Lab szerint ugyanis ebből a technikából úgy lehet a legtöbbet kihozni, ha teljes testet scannelnek be 300.000-re, mert az már ott van, míg egy 3D grafikusnak fejből rajzolni egyet… hát, meg lehet csinálni, de ritkán sikerül olyan jóra, mint a scan, és nagyon időigényes dolog. Márpedig teljes test-scant emberről sokkal egyszerűbb készíteni, mint egy szörnyről. Miért? Mert ez utóbbi nem létezik – elméletileg, ugye –, az ember meg igen. (Bár… olvastunk már olyan Cthulhu-novellát, ahol egy festő valódi rémeket használt modellnek a pincében, csak ezt senki nem tudta. Hmm. ☺) Szóval mind pszichés, mind technikai oldalról célszerűbb sok embert és kevés szörnyet használni egy igazi (és nem B kategóriás) horrorfilmnél/játéknál. Elméletileg nagyon szépen hangzik, a képek ígéretesek – lássuk, mit hoznak ki belőle… És mikor.

Kezdetben vala a technikai demo, amit a Flying Lab 6 rövid hét alatt hozott össze. Bizony, már ekkortájt elkezdtek kiadó után kutatni: mutatniuk volt mit, és érdeklődő

is akadt szép számmal – de aztán valahogy és valamin mindig elcsúszott a dolog. Pontosat nem tudunk (tudok), de elsődleges buktatókként a pénz és a játék bevett formuláktól való elrugaszkodottsága szerepelhetett. Pénzből sohasem elég, és ez egy igen költséges fejlesztés; a játék pedig, természetéből adódóan, kockázatos beruházás: elég kemény horror elég újszerű működéssel – és ezen faktorok egyike sem garantálja a kiadásoknak megfelelően széles közönséget és népszerűséget (hiába szép, ami már készen van belőle). A Flying Lab tehát keres (a cikk írásakor még igen – reméljük, az újság megjelenésekor már tudják, ők kinél jelennek meg). Kitartóan keres.

Végszó? Még nem, inkább egy gyors megjegyzés: zenéről, hangról nem írtam semmit, mert nagyon semmitmondóak az információk – reméljük, ezeket illetően is ugyanolyan igényesek lesznek a készítők, mint a többi területen. Akkor most. Végszó: ha mindaz, amivel a Flying Lab kecsegtet, olyan lesz, amilyennek ígérik, ez lesz az egyik kedvenc játékom – és szerintem nem leszek egyedül. Több mesélőnél is volt szerencsém játszani az eredeti DG szerepjátékkal – és az már az asztal mellett, gép nélkül is roppant izgalmasnak bizonyult. S noha talán a konspiratív történetszálak bonyolítását, azok interaktív felderítését, alakítását nem is tudják úgy megoldani Flying Lab-ék, mint egy ember/ember interakción alapuló RPG-ben (nem is azt csinálnak, tudom), az akciórészek és az audiovizuális hangulatteremtés, ha jól sikerül, az eredeti méltó társává teheti majd a számítógépes Delta Greent.

Csigás Gábor

Én csak egy kicsit késtem a randevúról, de ő nagyon felhúzta magát.

CTHULHU, MÉDIA

Lovecraft és az általa teremtett – ill. egyesek szerint csak leírt – paranoid és horrorisztikus mítosz (központban Cthulhuval és a hozzá hasonló „mérhetetlenül vén" istenekkel) igen sok más írót, zenészt, filmest és játékkészítő céget megihletett már. Az 1900-as évek elején alkotó írótól származó inspirációt nagyon sokan elismerik – és nem kevesen akadnak, akik egy lépéssel még tovább merészkedtek: nem csak „hasonlót", „olyan-minthát" alkottak, hanem egyenesen átvettek, feldolgoztak motívumokat, alakokat a novelláiból. Ez persze pénzbe kerül ugyan, de kiváló és megtérülő PR-fogás: az író rajongói ugyanis elég nagy vásárlóerőt jelentenek még a könyveken túl is.
Néhány példa mindkét kategóriából: Quake 1 (a végén Shub-Niggurath-tal), Delta Green, C.o.C. Dark Corners of the Earth (ismertető ugyanezen számunkban), Necronomicon, Alone in the Dark, The Scroll, vagy egy kicsit más területen: Metallica (mint pl. The Thing That Should Not Be, Call of Ktulu), Black Sabbath (Behind the Wall of Sleep, etc.), Fields of the Nephilim, Therion, illetve, megint másutt: R E. Howard, R. Bloch, Stephen King, Neil Gaiman… és így tovább.

KONAMI
CREATURE LABS
WWW.SILENTHILL2.DE
AZ ÁR NEM ISMERT

SILENT HILL 2

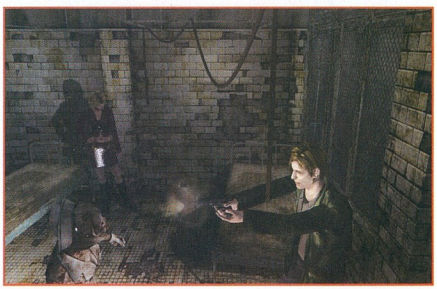
A játék, ami az összes konkurensét megeszi reggelire.

Tükröm-tükröm mondd meg nékem, hullajelölt vagyok-e, vagy még nem?

Hivatalos megjelölésben az akció/kaland besorolást kapta, abból is a 3rd person – vagyis külső nézetes variációt. Ez nagyjából annyit tesz, hogy az Alone in the Dark és Resident Evil vonulaton kell gondolkodnunk, ha be szeretnénk kategorizálni a játékot – ám ennél egy kicsit többre kell majd számítanunk… Mindkét fentebb említett címnek megvannak a maga sajátosságai. Egy külön világ, karakterkészlet, és egyfajta egyéniség jellemző a két trilógiára, ami a Silent Hillben is ugyanúgy megtalálható lesz, csak egy kicsit másképp. A lényeg ugyanis a stílusújításban rejlik, amit oly sok játékból hiányolok manapság: a sablonos elemeket, mint a rögzített kameraállás vagy a szobákból szobákba való kóborlás egész játék alatt, olyan szinten száműzték a játékból – vagy éppen tuningolták fel –, hogy azon gondolkozik az ember: másnak ez miért nem jutott előbb az eszébe?

A főszereplőnk James Sunderland – egy átlagos amerikai polgár, akinek felesége 3 évvel ezelőtt hunyt el egy csúnya betegség következtében. Az első tünetek már az apró köhögéseknél jelentkeztek, amik aztán csak egyre súlyosbodtak, végül több hónapos kórházi kezelés során jutott el a teljes leépülésig, ahonnan már csak megváltás volt a halál. És ekkor emberünk egyedül maradt. Három, hosszú év a magányosságban, letörtségben és a munkába fojtott bánatban. Egy napon azonban levél érkezik hősünknek, melyben volt felesége, Mary invitálja közös kis légyottjuk egy emlékezetes helyszínére: Silent Hillbe. A dolog pikantériája a dátum, mely 1 héttel ezelőtti, és a kézírás rajta, ami tökéletesen megegyezik a halott feleségével… Magát a játékot amúgy csupán 1 szereplővel nyomhatjuk majd végig – ám fanyalogni nem kell: a felépítésének köszönhetően egyáltalán nem lesz okunk panaszra. Titok titok hátán lappang, és hát a beépített bónuszjátékról még nem is szóltam. Mert mint tudjuk, a Silent Hill 2 eredetileg 2001-ben jelent meg PlayStation 2-es platformra, majd utána kijött egy Xbox-os és egy új PS2-es változat is: Restless Dreams alcímmel. Na, ezekben szerepelt egy új alját és egy új befejezés is, amit a PC-sek már alapcsomagolásban a játékhoz kapnak – úgyhogy nem jártunk annyira roszszul…

Ami a Silent Hillt olyan különlegessé teszi, hogy képes voltam 1 oldal hosszúságban ömlengeni róla, azt nem is olyan könnyű szavakba önteni. Hiszen ez a játék inkább hangulatjáték, mint sem egyszerű horror-mese. A Konami Team Silent nevű csapata 2 éven keresztül dolgozott a játékon, és megelőzően legalább ugyanennyit az elődjén, csak azért, hogy minden részlet a helyére kerülhessen. Ami a játékban szerepel, irtózatosan kemény munka árán került bele – és nem feltétlenül a szörnyek megalkotására gondolok, hanem azokra a mellék- és háttér-információkra, melyeket csak azért írattak meg valakivel, hogy a játékos jobban beleélhesse magát a történetbe. Plusz ugye említhetném a játékmenetet – ami

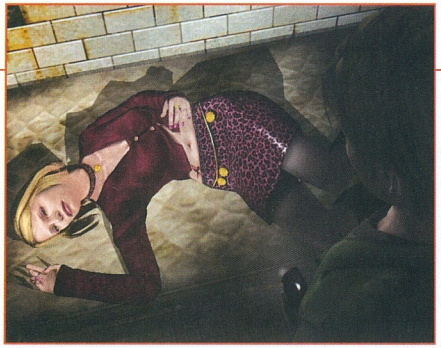


Igazán ritka az olyan pillanat a tesztelő életében, amikor elakad a szava, apró borzongások futnak végig a hátán, és úgy nagyjából olyat tesz, amire már sok éve nem volt példa: élvez egy játékot.

A naponta megjelenő játékok színvonala – több éven keresztüli, napi rendszerességgel történő játszás után – kezd leülni, megfakulni, és egyáltalán: olyan silány lenni, hogy legszívesebben azt is elfelejtené az ember, hogy valaha rápillantott egy PC-re, Amigára vagy C-64-re… Ilyen és ehhez hasonló pillanatokban jön jól az, ha berobban a piacra egy Konami, és játékaival ellopkodja szépen mindenki állát. Azt azért tudnunk kell, hogy maga a cég nem ma kezdte a szakmát, hiszen játéktermi és konzolos szinten már jó 20 éve a piacon vannak, viszont PC-s környezetbe nem nagyon merészkedtek eddig. Ez a jég látszik megtörni a cég bejelentésével, hogy elkezdik átportolni komolyabb konzolos játéksikereiket, aminek előjele a szintén ebben a számunkban boncolt Shadow of Memories lesz, és hát az elkövetkezendő időszak Metal Gear Solid 2-jéről már nem is szólok. Szóval mindannyiunk szerencséjére nyomul a Konami – így van szerencsénk elétek tárni a horrorjátékok legújabb trónkövetőjét, a Silent Hill 2-t. Silent Hill történelemmel egy oldalsó jegyzetben fog majd összefutni a kedves olvasó, úgyhogy ilyenekkel itt most nem rabolnám a drága helyünket, inkább térjünk is rá arra, hogy milyen típusú játékról beszélünk, és hogy mit kell róla tudnunk.

AZ ELŐD: SILENT HILL

1999 nyarán jelent meg az akkor éppen virágkorát érő PlayStation 1-es konzolra egy tokyoi fejlesztőcsapat, valami nevenincs Konami 3rd person akció/kalandjátéka, a Silent Hill. A játék nevét a benne szereplő városról kapta, ami a játék központi szereplőjévé nőtte ki magát, hiszen a kihalt utcák, a mindenütt tartósan jelenlévő köd nagyon hamar frusztráltság érzését válthatta ki a deli játékosokból… A történet egy szintén magára maradt férfi körül bonyolódott, nevezetesen Harry Mason és lánya, Cheryl voltak azok, akik elvesztették egymást a városban – és meg kellett találniuk egymást. A történet számos mellékszereplővel egészült ki, többek között egy szomszédos városkából itt rekedt rendőrnővel, hogy azután együttesen fedhessék fel a helyi sajátosságok rejtélyeit. A helyszín Silent Hill északi része volt, pont az a terület, ami ott kezdődik, ahol a második rész abbamaradt: a vidámparknál… A SH 1-nek egyébként 5 befejezése volt, és a mai napig „csak" másfélmillió példány talált gazdára belőle.



már első ránézésre is könnyen magával ragadhatja az embert: egy kihalt városban szaladsz, kétségbeesve keresed azt a személyt, akivel legalább kontaktust tudsz teremteni, és csak egy szöggel teliaggatott fa rudat találsz. Ahogy beljebb jutsz a város szívébe, egyre furcsább dolgokra leszel figyelmes. Vérrel írt üzenetek a falon, üresen hagyott lakások, és mindezt olyan életteli környezetben előadva, ahol már szó szerint nyomaszt a nagyváros üressége. Aztán betérsz egy házba, és minden megváltozik. A padló rozsdásodik, a falról vér és kosz keveréke köszön vissza rád, és szembe találod magad azokkal a síkos testű zombikkal, amik legszívesebben rád másznának, és azonnal felfalnának. Ezt senki nem bírná cérnákkal, így hát elő a láncfűrészt vagy a shotgunt (vérmérséklet szerint), és szántsd vele végig a folyosót... Aztán betérsz egy mellékhelyiségbe. Mindenhol törmelékek és romok. A fényt csak az apró zseblámpa szolgáltatja a mellényzsebedből, de ez elég, hogy átlásd a terepet. Tisztának tűnik minden – sehol egy ellenség. Mégis, amikor egy váratlan hangos kattanás, majd sikoly tölti be a teret – akkorát ugrasz a monitorod előtt, mint még talán soha. Na, ez a Silent Hill...

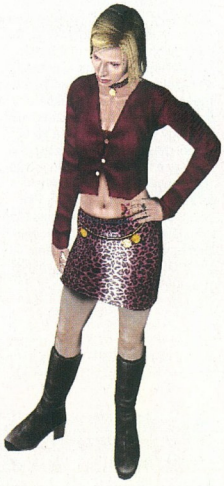
Nos, úgy érzem, lassan rá is térhetnénk a PC-s specifikációkra, vagyis nézzük, hogy miként sikerült a portolást végrehajtania a Creature Labs csapatának. Első körben ugye ügyelniük kellett arra, hogy minden egyes momentum, szereplő és szögdarab ugyanott legyen, mint ahol az eredetiben volt – ezt, kérem alássan, tökéletesen teljesítették, úgyhogy ez a kritérium kipipálva. Igen ám – csakhogy ilyenkor szokott jönni a szokásos mumus: a textúrák alacsony poligonszáma miatti randa grafika. Na, kérem szépen, ezt most itt akkor el is felejthetjük, hiszen hála az égnek minden egyes textúrát ultrabrutál magas felbontásban építettek bele a játékba, így akár 1600*1200-as felbontásig is felmehetünk, ha bírja a videokártyánk, az olyan egyéb beállításokról már nem is beszélve, mint az élsimítás, az árnyékok vagy a köd effekt látványosabbá tétele. Szóval ilyen téren örülhetünk, főleg ha bírjuk a magasabb felbontásokat, mivel ekkor már elég brutálisan néz ki a játék... Sajnos azonban ez utóbbi olyan szinten grafikuskártya-függő, hogy GeForce 3 alatt nem nagyon tudunk majd 1024*768 fölé menni, ha élvezni akarjuk a sebességet, hiszen maximum beállításoknál irtózatosan belassul a játék. De hát valamit valamiért – ezt hívják talán áldozatvállalásnak...

A következő kritikus pont az irányítás boncolgatása lesz – vagyis miként lehet egy eredetileg gamepadre tervezett játékot visszafordítani billentyűzetes irányításra,

illetve mit fog ehhez szólni a derék PC-s társadalom... Nos, meglepő módon nem is olyan vészes a kezelőgombok szétosztása, hiszen az alap lehetőségeinken kívül olyan funkciókat is építettek a játékba, ami kifejezetten csak a mi kényelmünkre szolgál: azaz elkerüli azt a kötelező lépést, hogy teszem azt energiatöltésnél be kelljen lépni az inventory-ba, és elhasználni egy egységcsomagot – így egyszerűen csak játék közben a hozzá rendelt gombbal máris aktiválhatjuk a szolgáltatást. Ez egyébként a fegyverváltásnál és még sok más hasznos helyen is visszaköszön – ez egy jó húzás volt. A főhős irányítása egyébként – alap kiszerelésben – a kurzorbillentyűkkel történik, ehhez szükségünk lesz még egy Shift gombra, aminek nyomva tartásával szaladhatunk majd, valamint az F-re deklarált célra tartás funkcióra – ami akkor aktív, ha fegyver van a kezünkben –, valamint a jolly joker Space billentyűre, mint tárgyhasználó gombra. Ezzel süthetjük el a fegyvert, nyithatjuk ki az ajtókat, elegyedhetünk valakivel beszédbe – tehát majdhogynem mindent ezzel intézhetünk. Egyéb gombok, mint például az Inventoryba való belépés és a térkép gyors lekérdezése szintén rendelkezésre állnak még.

Vajon hány szoba van még ebben a kócerájban?

Külön érdemesnek találom még szót ejteni a nálunk lévő tárgyak listájáról illetve a neki szentelt képernyő elrendezéséről. Bal felső sarokban láthatjuk az éppen aktuális képernyőnk kimerevített képét, egy jobb esetben zöld színben úszik. Ez lesz a mi energiakijelző ablakunk, itt láthatjuk majd, hogy a szörnyek mennyire bántalmaztak minket. Az ablaknak tulajdonképpen 3 változata lesz: a zöld még nagyon jó – ekkor vagyunk 100%-on. A barnás már kezd gyanússá válni, ekkor már magunkra dobhatunk 1 energiacsomagot – de a piros a legrosszabb, ilyenkor már közel járunk a halálhoz. Fontos, hogy



Nézd már, valami írás jelent meg a gyűrűn, amikor kivettem a tűzből...

AZ UTÓD: SILENT HILL 3

Idén tavasszal leplezték le a sorozatot trilógiává bővítő részt, a Silent Hill 3-at, melyről két előzetes videót is találhatunk a CD-n. A történet szerint végre irányításunk alá vehetjük a sorozat első női főszereplőjét: Heather-t. A különleges, látnoki képességekkel megáldott hölgyemény (és vele együtt mi is) Chicagóban kezdi kalandozásait, és csak a játék egy későbbi részén érkezik a Csendes Domb nevű városba. A történet további alakulásáról természetesen mélyen hallgatnak az illetékesek, azonban annyit már tudunk, hogy a játékmenet marad a jól bevált külső nézetes akciózás, valamint feladatmegoldás, amihez most először húzósabb fegyvereket is kapunk, mint például egy Uzit. A napvilágra került képekből pedig arra következtethetünk, hogy a második részben megismert szörnyekkel újra összefuthatunk majd. Az aktuális tervek szerint PlayStation 2-es és Xbox-os változatokban készülő játék a későbbiekben kiegészülhet egy PC-s verzióval is, amit – megmondom az őszintét – egyáltalán nem vennék zokon...

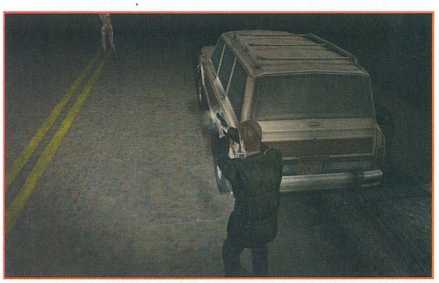
igyekezzünk mindig fitten tartani magunkat – főleg nehezebb fokozaton érhet minket nagyobb meglepetés 1-1 sérülés bekapása esetén. E mellett, középen találhatjuk az éppen aktuálisan kiválasztott fegyverünket, míg mellette majd az a menü fog megjelenni, amikor majd kiválasztunk egy adott tárgyat a középső körcikkelyből. A legtöbb tárggyal több dolgot is tehetünk. Például használhatjuk őket bárhol, illetve megvizsgálhatjuk őket közelebbről, sőt: némelyeket akár kombinálhatunk is másokkal. A töltények illetve fegyverek értelemszerűen kiegészülnek az utántöltés funkciójával. Alul 3 lehetőségünk akad még: megnézni a térképet, elmenni az Options képernyőre, illetve visszanézni a játékban talált jegyzetek listáját, amik felszedegetése ugyan nem létfontosságú, de mindenképpen segít a történet kibontakozásának megértésében.

Van még egy fontos képernyő a játékban, ami ismertetésre kell, hogy kerüljön – ez pedig a Ranking Screen. Ezt a képernyőt kapjuk ugyanis akkor, amikor végigvisszük a játékot, amolyan statisztikai adatokkal teleaggatva, miszerint hány óra alatt küzdöttük át magunkat a játékon, hány ellenfelet lőttünk le, hány alkalommal mentettünk, és hány tárgyat találtunk meg. Plusz szerepel még egy-két fontos adat rajta, mint például a gyalogszerrel megtett távolság mértéke, a hajóval elért legnagyobb sebesség, vagy a többi adat, mely arról tanúskodik, mennyire voltunk királyok a játék végigvitelekor. Ez a képernyő azért is bír mágikus erővel, mert minden adatnak egyre jobbnak kell lennie ahhoz, hogy a következő végigjátszáskor

előkerüljenek az extrák. Egyre több szörnyet megölni, egyre több tárgyat felvenni, egyre rövidebb idő alatt végigjátszani, egyre kevesebbet menteni, és így tovább. A nehézségi fokozat egyre magasabbra állításával is csak növelhetjük az esélyünket, hogy az alsó csillagok számát tekintve elérhessük a maximális pontszámot, a tízet. Csak úgy mellékesen: első végigjátszásomra a gép kemény 5.5 pontot bírt adni – úgyhogy még nekem is van hová fejlődnöm...

Mit is mondhatnék értékelésképpen? Némileg csalódott vagyok a Silent Hill első részének végigjátszása után, hiszen az ott feltárulkozott történetből nagyjából és egészében semmi sem köszönt vissza. Az ott bebarangolt területek itt még a térképen sincsenek rajta (a vidámparkot kivéve), az eseményekre és személyekre még csak utalás sem történik a játékban, és ez nem jó. Nem jó, mert az ember azt várná, hogy az eredeti történetben nyitva hagyott dolgoknak – ha itt más aspektusból is, de – utána tudna járni, és bizsergető érzés lenne megtudni a rejtve maradt titkokat – e helyett kapunk egy amolyan oldalmissziót Silent Hill világában. Ami ugyan nem rossz, és teljes mértékben megegyezik az első részével, a rajongó mégis mást várna... Sebaj, talán majd a harmadik részben. Ezen apró fanyalgásaim ellenére azonban bátran ajánlhatom a játékot minden kedves érdeklődő figyelmébe, hiszen a Konaminál összeállt professzionális csapat munkája minden téren figyelemfelkeltő. Az apró részletekig kidolgozott történet, a 6 féle befejezés, a bónuszba kapott alját ék, az újbóli végigjátszások alkalmával feltűnő újabb és újabb tárgyak illetve részletek – mind arra késztetik az embert, hogy addig ne nyugodjon, míg minden egyes apró titkát meg nem tudta ennek a városnak és az itteni lakóknak. Igaz, egy kicsit meg kell szokni a konzolos feelinget, az eleinte nehézkes irányítást, de aki fogékony rá, és rá tud hangolódni, 1-2 óra játék után már nem tud menekülni, és menthetetlenül a program hatása alá kerül. És akkor el lehet kezdeni igazán élvezni a programot. Tényleg csak ajánlani tudom mindenkinek – ritka az ilyen program mostanában. Sajnos...

Bagó Péter



MINIMUM CONFIG: PII 700 MHz, 64 MB RAM, 32 MB-os videokártya
JAVASLAT: PIII 1.3 Celeron, 256 MB RAM, 64 vagy 128 MB-os videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Resident Evil 3: Nemesis	Alone in the Dark 3
Nincs	Nincs	82%	76%

- \+ A hangulat
- \+ A történet
- \+ Zenei aláfestés
- – Nagy gépigény
- – Gyenge kamerakezelés

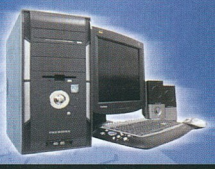
92%

ROBIN HOOD
12 oldalas szuperguide

további végigjátszások:
No One Lives Forever 2
Age of Mythology
Lord of the Rings
Post Mortem
Arx Fatalis
Platoon

Már kapható!

Elakadtál? Kérdésed lenne?
Itt a segítség!
www.cdgames.hu



www.lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

** komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén*

PCGAMES
játékmagazin mindenkinek

akció! régebbi számaink szuper kedvezménnyel!

- **PC.GAMES CD - COMBO 1** 2001/2-3-2002/1 - 600 Ft
- **PC.GAMES CD - COMBO 2** 2002/2-3-4 - 900 Ft
- **PC.GAMES DVD - COMBO 1** 2002/1-2-3 - 1600 Ft

megrendelhető:
1325 Bp., Pf.: 315 Tel.:379-79-89
e-mail: level@pc.games.hu
áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

44 **ANNO 1503**
A divat, melynek a Lucasfilm Ifjú Indiana Jonesát és klón rohamosztagosait köszönhetjük, a németországi Sunflowers fejlesztőgárdáját sem hagyta hidegen.

STRATÉGIA

Az eleinte lassacskán csordogáló stratégiai programok lapzárta felé kezdtek besűrűsödni, ami odáig fajult, hogy máshonnan kellett oldalakat elvonni, hogy minden beférjen. És még így is - hogy az újság jelentős részét a stratégia rovat teszi már ki ☺ - több programot kénytelenek voltunk likvidálni. ☹

TARTALOM

35 | GHOST MASTER
Most kivételesen nem irtanunk kell a túlvilági lényeket hanem jól hasznot húzni belőlük!

36 | HEAVEN & HELL
Egy napon minden megváltozik, egy erő Téged választ ki, hogy a képére formáld az alattad lézengő világot.

38 | C&C: GENERALS
Hős hadvezérként parancsolhatunk és hódíthatunk a Westwood klasszikusában.

41 | INDUSTRY GIANT II: ADDON
Végre kihúzhatjuk - na nem a gyufát, hanem - az ipart a kátyúból. Iparmágnások, hajrá!

42 | TRAILER PARK TYCOON
Dilisek ezek az amerikaiak! Miért jó lakókocsiban, vagy más tákolmányban lakni? Most ezt is megtudhatjuk.

44 | ANNO 1503
Éppen csak 11 évvel Kolombusz partraszállása után megmutathatjuk milyen conquistadorok lettünk volna, ha akkor épp arra járunk.

46 | WAR & PEACE
Ha itt valaki Napoleonnak képzeli magát, az jelen esetben nem kóros és még meg is bocsájtható... feltéve hogy megnyeri a csatát.

48 | HEARTS OF IRON
Aki játszott már Rizikót, és el tud vonatkoztatni a térkép síkjától, az a Hearts Of Iron-nal is jól fog szórakozni.

50 | TREASURE PLANET
A Disney Studio - a Kincses sziget után szabadon - megalkotta a Kincses bolygót, aminek a történetét mi is átélhetjük e remek játékban.

52 | SIM CITY 4
Városatyák és -anyák, végre újra felvirágoztathatjátok kis településeteket, mert itt van az új király!

55 | MAYDAY
E havi CD mellékletünk teljes játéka.

ELŐREJELZÉS

American Conquest	2003/02	CDV
C&C: Generals	2003/02	Electronic Arts
1914 - The Great War	2003/02	Jowood
Praetorians	2003/02	Eidos
1503 A.D. - The New World	2003/03	Electronic Arts
Highland Warriors	2003/03	Novalogic
Blitzkrieg	2003/03	CDV
Ghost Master	2003/03	Empire Interactive
Jurassic Park: Project Genesis	2003/03	Vivendi
Knightshift	2003/03	Zuxxez

TOPLISTA

1.	**Age Of Mythology**	Microsoft
2.	**Sim City 4**	Maxis
3.	**C&C: Generals**	Electronic Arts
4.	**Warcraft 3**	Blizard
5.	**Haegemonia**	Wanadoo
6.	**Robin Hood**	Wanadoo
7.	**Heroes of Might & Magic IV**	3DO Studios
8.	**The Sims**	Maxis
9.	**Industry Giant 2**	Jowood
10.	**Platoon**	Digital Reality

GHOST MASTER

A Kísértetek Bizottságának nem derogál a házimunka, leküldik hát vidékre a 'mestert'... Szellemtelepítés indít, rejtély bogoz, a falusiak pedig becsokiznak, ha jól működünk...

Abszolút és megrögzött ateista vagyok, gyakorlatilag semmiben nem hiszek – na jó, néha gyanakszom, hogy a VIA chipsetes alaplapomban ott virgonckodik a sátán, de ezzel vége. Ez a fajta megátalkodottság édes ifjúságom salakja, amikor még zabáltam a horrorfilmeket, hittan helyett a Sötétség fejedelme oktatott... ;-) Ma jobbára az utca nyomora a legnagyobb horror, Casper és a divatirányzatként futó tinilányok mészárlása nem hoz lázba – talán a régmúlt idők hangulata, a gyermeki tisztaság (muhaha!) teszi felejthetetlenné a John Carpenter mozikat, amikor még nem popcornt, hanem tiszta alsóneműt osztogattak a filmek mellé, és a gyengébb idegzetű nőstényeket nem győzték fellocsolni a végén...

Csúnya dolog, de a Rókázó Kölyökkutyák (ilyen idétlen nevet... Sick Puppies) szellemidézésre megírt RTS darabjában az első dolog, amit látni szerettem volna, az a kill gomb... ehelyett valószínűleg lesz néhány körön a pszichiáterekkel. Kezd megbomlani az aurám, úgy látszik, vér nélkül már nem megy, pedig 'sajnos' a Sims-re hajazó környezetben a megtestesítésre váró Ghost Master (Szellem-mester) a Szörny Rt. közelebbi (rosszindulatú, de nem gyilkos) leszármazottja. A monitor mellé készített kisbalta nyugodtan visszavándorolhat a szekrénybe, a GM létének egyetlen értelme ugyanis a tökéletes szellemtanya létrehozása, a késztetés okául felróható sztori betűi pedig az asztráltér zavarairól árulkodnak.

Összeesküvő kísértetek vs. kísértetek, hát nem bizarr!? Gravenville lakóinak zaklatása – történetesen egyetlen épületnyi mélységben adagolt epizódokra bontva: apácazárda, rendőrőrs, gengszterek, katonai bázis, megzakkant tudós laboratóriuma, stb. – azt a célt szolgálja, hogy oknyomozó tevékenységünk közben a szánni való halandók unalmas életét kitöltsük olyan gyermeki trükkökkel, amelyektől előcsusszan a sportszelet a nadrágokba (gyk. betojnak ;-)), és visítva szaladnak a paplan alá. Ezt nem önző, alantas ösztöneink kielégítése miatt cselekedjük, bár kéjes mosollyal gondolok az apácák közt szétcsapó sikoltozó árnyakra, ám a lényegi motívum mégis az, hogy a félelem lesz a mi legjobb tettestársunk és aranybányánk. A rettegés szülte ektoplazma egyfajta túlvilági habarcs, amellyel a közvetve irányítható szellemek hatásfokát csiszolhatjuk, feltölthetjük misztikus durvaságokkal, vagy akár újakat idézhetünk meg. A kísértetek 23 fajának 50 különféle példányát vonhatjuk be a házibulliba: rémet, kopogtatót, halott nagymamát, gremlint, torz és hiányos teremtményeket (fej nélküli lovas rulez), és a new england-i környezetben, amely vitathatatlanul kissé a poénosabb végét fogja meg a témának, a szellemtestük a lehető legrészletesebb 3D-s motoron fog dübörögni. A kamerakezelésben szinte korlátlan szabadságot lehet kivívni majd, vagy egyszerű perspektivikus látószöget, attól függően, mennyire profin kívánjuk szemrevételezni a 100 lemodellezett embertípus reakcióit. Apropó, reakciók: Bruce Willis hatodik érzéke az öt hagyományos mellett bejátszik a történetbe, olyasformán, hogy a lakók a paranormális dolgokat azért valamennyire megérzik...

Tika

Mi is volt a Szellemírtók telefonszáma? Kicsit sok itt az ektoplazma...

CDV
MADCAT INTERACTIVE
WWW.GOTTSIMULATOR.DE
2003. ÁPRILIS

HEAVEN & HELL

Hogyan is kerekedhetnél Isten fölé? Ha Te lennél maga az Isten!

Ugye nem túl lekezelő, ha a mutatóujjammal mutatok utat?

Most nézd meg. Itt lézengenek Azyer, Medaner, Sadozaeer és Pharmasaeer emberei. Egyszerű kis halandók, élik monoton, jelentéktelen kis életüket. Nap mint nap ugyanaz a folyamat megy, zajlik le a településen: reggel felkelnek az iparosok, kinyitnak a boltok, szántóföldre mennek a parasztok, kenyeret sütnek a pékek – szóval egy átlagos kisváros nyugalmával történnek az események. Ám egy napon minden megváltozik. Világosság gyúl az égben, és egy erő Téged választ ki, hogy a képére formáld az alattad lézengő világot. Ég és Föld kodóvá, hogy minél többjük lelkét birtoklod. De vigyázz! Nem vagy egyedül! Konkurens Istenségek tűnhetnek fel a horizonton, akik ugyanezekért a szánalmas lelkekért küzdenek, és riválisokká válva ki kell, hogy golyózd őket a küzdelemből, mielőtt a pórnép behódolna nekik! Ehhez minden rendelkezésedre áll, hiszen Te vagy maga az Isten! Környezeti katasztrófákat okozhatsz – elpusztíttathatod a lakosság jó részét, példát statuálva ezzel a hitetleneknek. Az erőszak az egyetlen eszköz arra, hogy jobb belátásra bírd őket! Vagy inkább a naposabb oldalt választod? Segítesz az alattvalóidnak, hogy könnyebben végezzék a munkájukat? Megmented őket a szorult helyzeteikből? Csak rajtad áll, hogy milyen Istenség leszel. A cél csak az, hogy higgyenek Benned.

2001 januárjában tűnt fel egy kósza levél az egyik rajongói siteon, melyen egy az egyben beidézték a CDV-től kapott leveliket, miszerint egy Isteni játékon dolgoznak – és ezt akár szó szerint is vehetjük. A Zweibrueckenben székelő MadCat Interactive Software vállalta a nem kis kockázatot, hogy a plágium igen kellemetlen bélyegzőjével megégetheti magát – bár a mai világban szinte már az számít kirívónak, ha valaki nem lop. Szóval nem éppen a sors fura fintora, hogy a fenti bevezető úgy hasonlít a Black&White-ra, mint egyik tojás a másikra. Az már más kérdés, hogy a hivatalos sajtóanyag holmi Populous-ra hivatkozik, mint kiindulási anyag – a lényegen nem változtat: Molyneux-tól lopni nem bűn, hiszen a csillogó fejű géniuszt felülmúlni igazán nem lenne kisméretű vállalkozás.

A játék kerettörténete természetesen itt még nem ér véget, ám mivel a játék megjelenéséig még vissza van jó pár éjszaka, amit át kell aludnunk, a program készítői még nem fedtek fel minden részletet. Azt már tudjuk, hogy a játék alapjait a Biblia nevű könyvecske adja – ez volt a fejlesztők kiindulási alapja. A benne található történetek nem is annyira, inkább a filozófia, ami át kéne, hogy jöjjön a képernyőről – ettől remélik azt, hogy amolyan igazi hamisítatlan Isten-feelingje lesz a játéknak. A helyszín, ahol a játékosok majd elkalandozhatnak, időszámításunk előtt 1500-ra datálja az időpontot, és a hét prófécia is megtalálható lesz majd az ikonok között. Amit elsősorban tenni akarnak velünk a bibliai környezetben, nem is annyira a teljesen alapjairól történő építkezés lesz, hanem egy már létező dolog

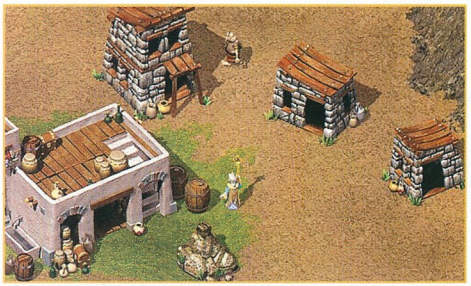
Egy a nagy látványosságok közül a programban

ura lehetsz – de főleg az embereké. Uralkodnod, irányítanod kell a balga népet – és ők azt fogják tenni, amit parancsolsz nekik. Ha úgy gondolod, erőszakkal, ha úgy gondolod, kedvességgel – csak Tőled függ, hogy milyen módszerekhez folyamodsz. Egyre kell vigyáznod csupán: nyerd el a tetszésüket és bizalmukat, hiszen Te az ő lelkeikből táplálkozhatsz, és csak azután válhatsz teljes erejű ural-

megváltoztatása, átépítése. Mivel RTS játékról van szó, azért helyet kap benne pár létfontosságú dolog, de mint ahogyan az előbb is mondottam volt: építkezésre vagy ilyenekre ne nagyon számítsunk. Ehelyett jól bevált varázslatok és egyéb mágikus matériák sorakoznak majd a tarsolyunkban. Egy ilyen játéknál létfontosságú tényező tud lenni az irányítás – de mivel nem volt szerencsénk még működő verzióhoz, erről nem tudok nyilatkozni. Ha el nem rontják, akkor valószínűleg marad az egérkurzor és a jól bevált Black&White feeling…

A program 4 féle népcsoportot tartalmaz majd, akiket tehát meg kell győznünk arról, hogy tiszteljenek minket és imádjanak. A meggyőzés eszköze pedig általában csakis attól függ, hogy milyen vérmérsékletű lesz a monitor túloldalán ülő kedves játékos. A poklok poklát kívánja rázni szegény ártatlanokra, vagy a mennyek kapuját szándékozik kinyitni előttük? A módszerek eltérőek, hiszen a meggyőzés módszereit válogathatjuk brutális vagy emberszerető részekre bontva. Míg az előbbi módozat sajátosságai a pusztítás és rontás, az emberek gonosz lelke már nyomban ki is bontakozik: éjszakai bárokat kezdenek el működtetni, belső sötétségük a Tiedéhez igazodik – egyre gonoszabb teremtményekké válnak, illegális életet kezdenek el élni. Persze az utóbbi módszer szerint is lehet élni – segítesz nekik, ahol csak tudsz, gyarapítod a gazdaságukat mind puszta kézzel fogható eszközökkel, mind a lelkükben. Egyszóval a környezet teljes mértékben Hozzád lesz igazítva, és úgy változik a táj és az emberek viselkedése, ahogy Te irányítod őket.

Hogy a grafikai látványosságokról is ejtsünk néhány szót – én azt hiszem, hogy a CDV megvásárolt egy univerzális engine-t, amit már vagy a negyedik, ötödik játékukban vélek felfedezni – de ez azon kívül, hogy meglehetősen költséghatékony megoldás, nem biztos, hogy célra vezet. Mert a Heaven&Hell grafikai megjelenése sem az a húdeeldobomazagyam. Bár itt próbálkoznak mindenféle csalafinta kifejezésekkel bűvölni a játékosokat, hogy poligonális megjelenítés meg ilyen-olyan animációs fázisok – amit eddig láttam a játékból, az nem ezt tükrözte. Ugyan a karakterek kidolgozottsága nagyon korrekt – az egész a Settlers-sorozatra emlékeztetett –, ám az összkép túlontúl idegen. Valahogy túl nagynak tűntek a házak az emberekhez képest, olyan bumszli minden. A sajtóanyag kiemeli a napszakok váltakozását, és úgy ír róla, mintha valami forradalmi újítás lenne – akinek ez pozitív, az most örülhet: lesz nappal meg éjszaka…



Zsáklakot keresem, nem tudja valaki, merre kéne továbbindulnom?

Talán a legnagyobb vonzerőnek remélik a szakemberek az Internetes játék lehetőségét, ezért már most szólnak mindenkinek, hogy a Heaven&Hell játszható lesz akár egymás ellen, de páratlanul: csapatjátékként is (helyi hálón és neten keresztül ofkóz). Mindezt már csak ki kell várnunk, hiszen a fokozatos eltolások miatt nagyjából most tavasszal kéne megjelennie (egészen pontosan április 25-én), de hát én már úgy vagyok vele, hogy hiszem, ha látom. Extra adalék, hogy a játéknak konzolos vonatkozása is lészen: a fejlesztők párhuzamosan készítik az Xbox-os verziót, amiről egyelőre semmilyen információnk nincs – nem tudni tehát, hogy lesz-e vajon lényegi eltérés a két változat között. Bár nem tudom, hogy ki veszítene nagyobbat – ha egyáltalán meg sem jelenne, vagy ha meg kéne venni a produktumot… Na jó, elég a rosszmájúságból – reméljük, májusban egy minden téren remek játékot tesztelhetünk újságunk hasábjain. ;)

Bagó Péter

BIBLIA MÁSKÉPP

A feminista bibliai szentírásmagyarázat a XIX. század végén az Egyesült Államokban született, amikor a nők jogaiért folyó harc társadalmi-kulturális légkörében létrehozták a Bibliát felülvizsgáló bizottságot. Ez a bizottság kiadta A nő Bibliáját. Egységük forrása a közös téma (a nő) és a kitűzött cél (a no felszabadítása és a férfiéval azonos jogok megszerzése). A feminista bibliamagyarázat három fő formája: a radikális, az új-ortodox és a kritikus irányzat. A radikális megközelítés teljesen elutasítja a Biblia tekintélyét, mivel azt állítja, hogy a Szentírást férfiak írták azzal a céllal, hogy biztosítsák a férfi uralmát a nő fölött (androcentrizmus). Az új-ortodox magyarázat prófétai könyvként fogadja a Bibliát, és készségesen alkalmazza abban, amiben a gyengék, s így egyúttal a nők pártját fogja; ez az irányelv mintegy kánon a kánonban, hogy rávilágítson mindarra, amit a Szentírás a nő felszabadítása és jogai érdekében mond.

ELECTRONIC ARTS
WESTWOOD PACIFIC
GENERALS.EA.COM
2003. FEBRUÁR

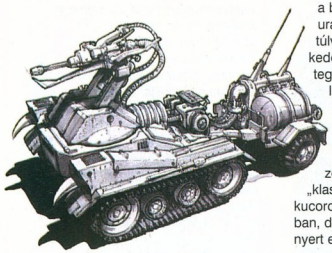
C&C: GENERALS

BETA TESZT

Újra régi fényében tündököl a Westwood – multiplayerben legalábbis már ott van a szeren!

Dolgozni csak pontosan, szépen, ahogy a csillag megy a gépen...

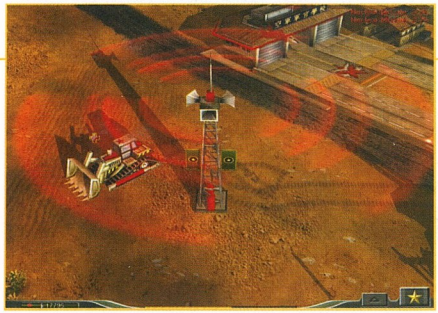
Nem tudta, miért, csak egyszerűen idegennek érezte saját magát. Mintha bal lábbal kelt volna fel – pedig nem is ismerhette ezt a kifejezést, lévén csak „Yes sir!", illetve „Affirmative!" és hasonló engedelmes félmondatokat volt képes kipréselni húsos ajkai közül. Furcsamód ennek sem volt teljesen tudatában, világéletében (ami nagy szó, tekintve, hogy 4 teljes perce vetette ki magából a barakk) úgy érezte, nem ura tetteinek, mintha valami túlvilági erő irányítana cselekedeteit. Az isteni sugallat kategóriájába eső megérzése lassan, az unalmas menetelések során egyre nyilvánvalóbb tényekké vedlett át. Való igaz, ekkor is csak annyit tudott környező világáról, hogy valami „klasszikus RTS" fedőnév alatt kucorog komisz bitek mocsarában, de legalább bizonyságot nyert előzetes sejtése, miszerint felsőbb hatalmak vezérlik unalmasnak semmiképpen sem mondható mindennapjait. A felismerés borzalmas élményétől azonban nem csüggedt el, kisebb programhiba folytán tudatalattijának egy elrejtett kis zugából a felszínre tört az eleve elrendelés elve, s hallgatag beletörődéssel egybekötött elszántsággal hajtotta végre a végzetes parancsokat



Még mielőtt valamely hozzám hasonlóan elmebeteg azt hinné e fonákjellegű bevezetőről, hogy az emberi jogok digitális karakterekre való kiterjesztéséért próbáltam lobbizni (kac-kac), megnyugtatom, szó nincs róla, csupán a valósidejű stratégiák azonos jellemzőit próbáltam koherens szöveggé formálni. A (h)őskori Dune 2-ben debütált játékmenet ugyanis már ezzel a szemlélettel birt, és a csuda az egészben, hogy ez az alapkoncepció túlnyomórészt azóta sem változott – szerencsére. Merthogy a Westwood indította Command&Conquer széria a következő hetekben elér a csúcspontjára – legalábbis ezt a következtetést tudtam levonni a Command&Conquer: Generals online bétája kapcsán.
Lévén nincs kampány üzemmód, a játék alapsztorijának elmeséléstől most eltekintenék (majd a teljes játék tesztjénél kitérünk rá), inkább a 3 választható félre (USA, Kína, GLA – Global Liberation Army) és az 5 pálya nyújtotta multiplayer örömökre összpontosítanék.

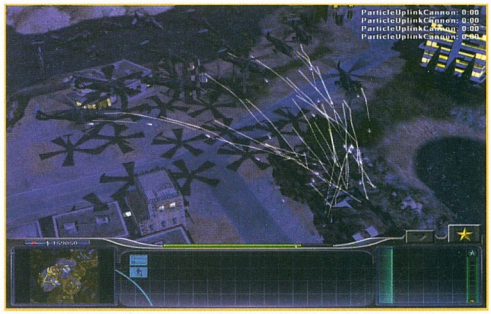
Nem tagadom, kissé izgulós fajta vagyok, első „labdaérintésem" is ehhez mérten sikerült. Amint a Command Centerre (gy.k. főház) klikkeltem, azonnal megrohantam az első kezem ügyébe kerülő zászlószerű ikont. A program ezt egy „You are defeated" feliratal jutalmazta, én meg előadást tarthattam holland partneremnek a magyar Internet-kapcsolatok kisebb bizonytalanságairól, taktikusan elhallgatva a Surrender (megadás) gomb hívogató látványát illető tapasztalataimat... Már-már napóleoni babérokra törő stratégiai tehetségemet természetesen tovább csillogtattam, 15 percnyi „no rush"-t követően pedig kezdetét vehette az első nagy csata.

Jól kiépített bázisom előterében robosztus Crusader tankok feszültek egymásnak, mi több, rövidesen fürge kis Humvee-k próbálták közre fogni kisebb „szárnypróbálgatásokkal" átfogó hadműveletre törekedő egységeimet. Közben Comanche-kötelékek gyilkos ólommal vonták be páncélosaimat, és hogy esélyem se legyen menekülni, rakétáikkal is megkínáltak. Sajnos – felkészületlenségemnek köszönhetően – a test-test elleni küzdelemmel fel kellett hagynom, nem tehettem mást, azonnal át kellett csoportosítanom egységeimet a másik védelmi pontról, tálcán felkínálva ezzel az irányítás nélkül maradtakat. Amíg ezzel foglalatoskodtam, a távolban mindinkább fájdalmasabban szóltak a



robbanótöltetek az éles géppuskaszók kíséretében. A túlerővel szemben a védelmem semmit sem ért, szép lassan felőrölték állásaimat, az ellenséges hadtestek Tomahawkkal megtámogatva valósággal falták a métereket... Mindeközben az eddig csak csendesen szemlélődő ionágyúk is életre keltek, szám szerint 3 szabdalta keresztbe-hosszába omladozó támaszpontomat. Ám a végső dőfést egy szőnyegbombázás adta, mialatt szégyenükben elcsatangolt egységeimet zsákmányleső Humvee-k kergették föl s alá... A szomorú kép szülte pillanatnyi melankóliát végül Bill Brown andalító muzsikája oldotta fel meggyötört lelkemben, sőt, olykor dinamikus taktusaival kiválóan kedvet hozott a visszavágóhoz is.

Persze annak már jóval megfontoltabban és az ún. tech tree-ben (technológiai fában) ittasabban feküdtem neki, és lám, már csak pár egységen múlott a győzelem. Tehát nem árt tisztában lenni az erőviszonyokkal, illetve a szembenálló felek erősségeivel, gyengeségeivel.
Az USA természetesen fejlett technikájára, valamint mindenkor precíz katonai szervezettségére épít. Leginkább a „kevesebb, de minőségibb" alapon készül fel a csatákra, így hadi eszközei inkább a különleges egységekre (Ranger és az egyszemélyes kommandó Colonel Burton – ez a C&C-ben lévő szuperkommandóshoz hasonlítható), nagy hatótávolságú földi egységekre (pl. Tomahawk) és repülőgépekre (Raptor – vadász, Aurora – szuperszonikus bombázó, Stealth Fighter – lopakodó és a fentebb említett Comanche) összpontosulnak. A nyersanyag-utánpótlást is meglehetősen szerény módon végzi, kis Chinook helikopterek képében, amelyekben akár Ranger-öket is szállítgathat. Ráadásul a hírszerzés terén is kiemelkedő, ugyanis a Command Centernek van egy Spy Satellite opciója: ez egy adott sugarú körben bárhol felfedi az összes ellenséges (álcázott vagy sem, mindegy) egységet. Mivel percenként újratöltődik, érdemes bátran elpuffogtatni. Ha viszont – szép magyar szóval – kifejlesztjük a CIA-t, 2 percenként az összes ellenséges egységet láthatjuk az egész (!) térképen. Ilyenkor pedig úgy kínálja magát az ionágyú...
Kína meglehetősen érdekes hozzáállású egy ország, tekintve, hogy egységeit elnézve inkább mondható vakmerőnek, mint bátornak. Energia hiányában például fúziós reaktorának teljesítményét meg tudja növelni 50%-kal, ami ugyan szépen hangzik, csak éppen hosszútávon megsínylik a berendezések (értsd: felrobban, szóval csak vigyázva). Az emberélet sem számít neki, robbantási szakértőit (Tank Hunter) bátran küldi TNT-vel a kezükben a tankok felé, hogy rájuk rakva (!) robbanthassák fel őket (elég rizikós...). A tank helyi megfelelőjét (Battlemaster) remekül egészíti ki a Dragon Tank, amely egy tűzfalat képes vonni maga elé (gyalogosok és épületek ellen kiváló). Említésre méltó még a tankok anyja, Overlord, amely leginkább egy dupla Mammoth Tankhoz hasonlít. Ráadásul 3 féle irányba is fejlesztheti tovább, attól függően, hogy földi avagy légi célpontokra kívánunk célozni. Hatékonyságunkat növelheti még a Propaganda Center intézménye, amely boldog, kommunista eszméktől átfűtött dalocskákat zeng végtelenített szalagon, ezzel 25%-ot gyógyítva



a közelben lévő egységek egészségi állapotán (Overlordra is szerelhető ilyen!). A természetbarát atombombára vagy a minden egyes épület köré telepíthető aknaszőnyegre pedig ne is fecséreljük a szót...

A GLA talán a legizgalmasabb jószág a 3 fél közül, lévén mindenre elszánt terroristák gyűjtőhelye. Ebből kifolyólag főleg öngyilkos merénylőkre (Terrorist és Bomb Truck – pokolgépes jármű) lehet náluk számítani, de a mérgező anyagokat sem vetik meg (pláne, hogy ők robbantják majd ki a kampányban a háborút, de erről most pszt!). Tartós elmebajuk már a sima kis dolgozónál is megnyilvánul: miközben szerte járja a bázist építések, javítások végett, úton-útfélen robbanó hordókat helyez el mindenfelé... Mivel pénzügyi értelemben hátrányban szenvednek, inkább a gyors, illetve gyorsan felszívódó egységeket kedvelik (Buggy Rocket), ezáltal főleg a „üss és fuss" taktikát kedvelőknek ajánlott, kibővítve egy „előtte tájékozódj" (Radar-Van – radarkocsi) szólammal. Megsemmisítő erejű fegyverük mi más is lehetne, mint a Scud

A legújabb lopakodó helikopterek, fekete hópelyheknek álcázva...

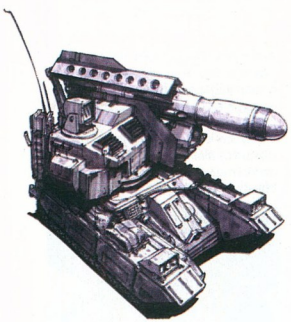
BILL BROWN

Ami a filmzenében John Williams (többek közt Star Wars, Jurassic Park), az a számítógépes játékoknál Bill Brown – vagyis egy zseni! (Habár filmzenét is írt már nem egyszer, elég csak a David Lynch-féle Lost Highway-re gondolnunk.) Már évek óta szebbnél szebb muzsikákat komponálgat winchestereinkre, kezdve a Rainbow Six

illetve a Rogue Spear pörgős „katonaindulótól" az Undying félelemkeltő ritmusváltásain át (BAFTA-díjat is nyert vele!) a Medal of Honor: Allied Assault és a Return to Castle Wolfenstein hihetetlenül hangulatos dallamáig bezárólag. Az úriember szerencsére az Interneten is megtalálható (*www.billbrownmusic.com*), ahol szinte az összes műve letölthető mp3 formátumban!

Storm, amely robbanás után gyilkos toxikus felhőt bocsát a területre 5 perc erejéig.

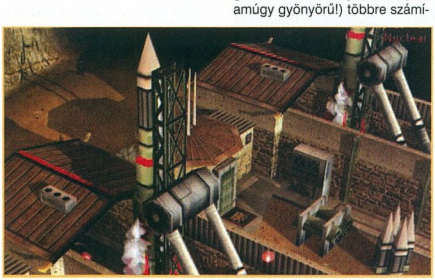
A Command&Conquer: Generals képi világa, ahogy az várható volt, büntet – sajnos a szó szoros értelmében (is). Az előzetes videókban látott mérhetetlenül nagy részletességet én nem fedeztem fel, kicsit olyan, mintha egy csöppet butítva lenne az engine. Habár meglehet, hogy ez csak optikai csalódás, elvégre a multiplayer bétában a felbontás fix 800x600-ra van állítva, de azért én váltig állítom, hogy láttam már ennél „newtonibb" fizikát is ettől a grafikus motortól. Ugyan egyjátékos kampány hiányában pont azokat a vizuális finomságokat nem láthattam, amelyekre oly nagyon kíváncsi lettem volna élőben (pl. gátszakadás, vonatkisiklás), de azért egy nukleáris támadás esetén elvárnám, hogy a közelben lévő tankok ne csak úgy felrobbanjanak örömükben, hanem a keletkező légnyomás-hullám (ami ráadásul meg is van!) dobálja szerte őket, majd a túlnyomás préselje össze, amíg az ún. negatív túlnyomás folytán a vákuumba visszatérő levegő pontot nem tesz a sajátos detonáció végére. Bevallom, lehet, kicsit maximalista vagyok, de egy gombába öltött fényvakunál (ami amúgy gyönyörű!) többre számítottam. Ettől függetlenül látvány tekintetében nincs ok a panaszra, a program a 3D nyújtotta lehetőségeket teljes mértékben kihasználja, a különféle furmányos grafikai megoldásokon túl élvezhetjük a forgatható és zoomolható kamerarendszert is. Az utóbbira érdemes külön kitérni, mivel a Westwood Pacific (avagy régebbi nevén Electronic Arts Pacific) a Blizzard Warcraft 3-jával ellentétben nem óhajtotta kiszúrni a szemünket egy amolyan „van, de használhatatlan" zoomrendszerrel, az egységek ráközelítésénél mindenkor éles poligonkép tárul elénk. A tankok lövegeinek talapzata minden egyes lövéskor a kellő mértékben rázkódik, a cső hátrasiklik, mintegy az egész harci alkalmatosság megvonaglik. Indításkor lánctalpait a szikes földbe mélyíti, nagy porfelhőt hagyva maga után, különösen, ha egyhelyben való kanyarodásról van szó (a Humvee-k mondjuk kicsit érdekesen fordulnak meg, de legalább kellő átéléssel illusztrálják a klasszikus Y-manővert). A légi egységek is kitesznek magukért, a kondenzcsíkok szépen íveltek, illetőleg a rotorok szinte az égbe kapaszkodnak, a gépágyúk vadul forognak, és a rakéták is a „valóságnak megfelelően" indulnak világmegváltó útjukra.



Tulajdonképpen a programot nem nagyon lehet szapulni, elvégre még csak béta (ennek ellenére igen jó!), de ha nagyon szúrós szívűek vagyunk, a kezelőfelületen lehetne kisebb javításokat végezni. Mert ha például egy egység kijelölése után egy másikat szeretnénk uralmam alá vonni, a korábbi gyakorlattal ellentétben nem tehetem meg, csak ha a jobb klikkel teljes mértékben érvénytelenítem az aktuális kijelölést (ha nem teszem meg, az előző az aktuális pontba masírozik – harcban felettébb szórakoztató). Voltaképpen ennek még értelme is volna, ha egységeink automatikus felismernék a Guard, vagyis az őrzés parancsot (ahogy ez a könnyítés az előző epizódokban már szerepelt), de itt ilyenről szó sincs (mármint van, de csak manuálisan). Nem mintha nagy munka lenne, nekem például már rá is állt a kezem, de egy felesleges kattintás mellett nem lehet csak úgy elmenni, pláne ha 500-szor kell elvégezni.
Sajnálatos módon az útkeresési algoritmus sem tündököl túl fényesen, egy-egy szűkebb sávban az egységek 7-es busz-szerűen képesek nyomorogni, mi több, egyszer egy csapatszállítóm többszöri felszólításom ellenére sem mozdult el aktuális helyéről…

Ettől függetlenül a februári megjelenésig mindenki nyugodtan várhatja a csodát, mert bátran állíthatom, az eredeti ötletek, a szemrevaló grafika és a tökéletes megvalósítás okán nem 3 napig fog tartani…

Puma



JOWOOD
JOWOOD
WWW.INDUSTRYGIANT2.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

INDUSTRY GIANT 2:
1980 - 2020 ADD ON

Az Industry Giant 2 kiegészítőjében újabb negyven évet kapunk, hogy teletömjük a zsebünket, s ráadásul még az ufók is feltűnnek a láthatáron...!

Olykor előfordul, hogy igen kevés idő jut egy-egy játék tesztelésére, és ilyenkor utólag mindig finomítanék egy kicsit a megjelent értékelésen; a játékkal való közelebbi ismerkedés során előjön valami újdonság, amit nem vettem észre, s szeretném, ha az értékeléshez toldhatnék még néhány százalékot, vagy éppen további hibák bukkannak elő, amelyek elcsúfítják a korábban kedvezőbbnek láttatott összképet. Az utóbbi időkben egyedül az Industry Giant 2 volt az, amelyről nem változott egy jottányit sem a véleményem: ma is azt gondolom, hogy egy igényes, gondosan kimunkált, jól felépített, de nem túlságosan „mély" menedzserjáték, amely sokféle játékstílusnak enged terepet.
Nos, ehhez a játékhoz érkezett a minap egy kiegészítő, amely nemes egyszerűséggel az IG2: Add On címet kapta fejlesztőitől. Nomen est omen: ne számítsatok rendkívüli különlegességekre, eget rengető újdonságokra, de ha tetszett maga a játék, bízvást ez is tetszeni fog.
A kiegészítő megkeresi, hova telepítetted a játékot, majd kis szöszmötölés után máris megkukkanthatod, mit nyújtottak neked a pénzedért. Az újdonságokat nagyjából három csoportra lehet osztani. Itt vannak először is a játék időkorlátjában és kezelőfelületében eszközölt változtatások. Az alapjátékban 1980-ig tartott a technológiai fejlődés (lehetett ennél tovább is játszani, csak új egységek, épületek nem voltak), erre most rádobtak negyven évet, így 2020-ig követhetjük ipari létesítményeink technológiai fejlődését. Javítottak a játék kezelésén is: például a raktárak által fogadott árutételek kijelölésénél beilleszthettek egy számlálót, amelynek segítségével egyesével változtathatod meg a beállításokat. Ugyancsak új elem az áruk és nyersanyagok importálásának és exportálásának lehetősége is. Az újdonságok második – és talán izgalmasabb – csoportja az, amelybe az új épületek, járművek, pályák stb. tartoznak. Nem mondhatjuk, hogy az alkotók nem tettek ki magukért: a pályák száma több mint kétszeresére duzzadt (38 új pálya érkezett!), ez még akkor is szép teljesítmény, ha tudjuk, hogy ezek egyike-másika már korábban is letölthető volt a játék honlapjáról. Néhány új üzlet is megjelent (ékszerész, kávéház, gáztöltő állomás), s akad egy-két új jármű is (helikopterek, szupergyors vonatok).

Még öt perc, és ideér Godzilla - megvárjuk, vagy inkább menjünk?

A harmadik újdonság a külsőségeket és a grafikát érinti: új cégjelvények, zászlók, új arcok az ellenfelek listájában, sőt, új skinek a játék kontrollpaneljeire (hogy mi mindenre ráértek a fejlesztők!). Viszonylag keveset változtattak a grafikán, olykor furcsa érzésem támadt, amikor a 2010-es design szerinti kamionjaim forgalomba álltak egy 1970-es éveket idéző kisváros utcáin. Úgy összességében a tervezők nem eresztették el fantáziájukat a jövőt illetően: nekem hiányoztak a futurisztikus ötletek, az új energiaforrások, a jövő átalakuló gazdaságának merész – s nem feltétlen realista – víziója. Talán egy újabb kiegészítőben?
Végezetül az a rossz májam nem engedi meg, hogy szó nélkül hagyjam, alapvetően nem szimpatikus nekem ez az add-onozás, mert a játékkal töltött kellemes percek ellenére egy sanda gondolat fut át a fejemen: egy nagy ipari játéknak vagyok én is bégető részese, s éppen most nyírtak meg egy kicsinyt. De tudjátok mit: egy játékkal kapcsolatban soha ennél nagyobb bajom ne legyen...

Tarcsa Zoltán

Z-FILES

Feltétlenül ki kell emelni, hogy a játékba került küldetések kivétel nélkül nagyon jók (az alapjáték három küldetéssorozata újabb hárommal bővült). Ezeknek az az érdekessége, hogy laza sztorijuk is van. Az Add On egyik új küldetéssorozata, amely a Z-akták címet viseli, azt a történetet dolgozza fel, mely szerint 1948-ban – állítólag – egy UFO zuhant le az amerikai Roswell közelében (van, aki e történetet nem ismeri?). A küldetésben nekünk kell a bajba jutott idegeneket kisegítenünk, élelemmel, technikai felszerelésekkel ellátnunk, azaz a sivatag közepén egy jól működő termelési láncot, valamint hozzá tartozó szállítási vonalakat kialakítanunk. Szerintem nagyon jópofa ötlet, s egyáltalán nem könnyű feladat!

MINIMUM CONFIG: PII 350 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0, 3D grafikus kártya 16 MB RAM-mal, 8 x CD-ROM
JAVASLAT: PII 600MHZ, 128 MB RAM, valamint egy 17"-os monitor

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Settlers 4: The Troyans	Black and White: Creature Isle
Trainer, Video	LAN/INTERNET	PC. GAMES - 2002/06 - 89%	PC. GAMES - 2002/04 - 94%

\+ Figyeltek a játékosok igényeire
\+ Jó küldetések
\+ Sok új pálya
\- Kevés grafikai újdonság
\- Miért csak 2020-ig?

85%

JALECO ENTERTAINMENT
JALECO ENTERTAINMENT
WWW.JALECO.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

TRAILER PARK TYCOON

Nem sokan vannak kis hazánkban, akik ismerik testközelből a tipikus amerikai lakókocsi-parkok világát. A Trailer Park Tycoon viszont pontosan erről szól. Pontosabban majdnem erről, mivel ebben a játékban nem a szép alkotó tevékenység a cél. Pont ellenkezőleg! Minél lelakottabbá (trashy) kell mesterkedni az uralmunk alatt álló kis földdarabot. Ebből már sejthető, hogy nem a komolyság a vezérelv a játék során.

Nyúl-Kong igen mérges. De vajon mi lángol ott mögötte? Csak nem...?

TÁBOROZZUNK

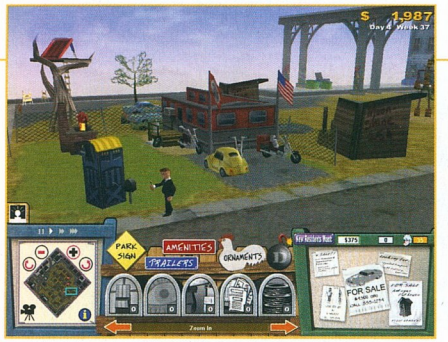
Miért választotta a Jaleco fejlesztőcsapata pont a lakókocsiparkokat a játék témájául? Valószínűleg ez egy amerikainak nem lenne kérdés. Ezzel szemben mi itt közép-Európában nem tudjuk mit jelent a lakókocsipark. A balatoni nyaralások emlékképei SZOT-üdülőkhöz kötődnek, a vadvízi evezésre sátrakkal járunk. A lakókocsi nem volt és most sem elterjedt tartózkodási helyünk. Nem így van ez a tengeren túl. Gondoljunk csak a népszerű sorozatra, amelyben Megane kisasszony Dr. Mancinihez intézett monológjában arról beszél, hogy lakókocsi parkban nőtt fel, vagy a tipikus magányos farkas rendőrtisztre, aki italosüvegek között ébredve a lakókocsi-otthonában küzd suicid kényszere ellen. Az a tény, hogy rendszeresen találkozunk filmekben a lakókocsi-parkokkal, mint fogalommal, azt jelenti hogy jelentőséggel bír az amerikaiak életében. Nem tudhatom biztosan, de talán azon réteg jelképe a lakókocsi, amelyik túl kevés anyagi háttérrel bír valódi ház birtoklásához. Feltehetően ezen a jelképen próbál rúgni a Jaleco egyet, ha már ezt az állapotot megszüntetni nem áll módjában. Hangsúlyozom, ez csak vélekedés, bármiféle ismeret nélkül. Messze nem biztos, hogy igazam van.

A hangulat az induló képernyőnek, a menürendszernek, a humoros és talán egy kicsit ironikus keretnek köszönhetően némileg a Wet Lula-ra emlékeztet. Ez a jó hangulat nagyon fontos ahhoz, hogy ne csak azok próbálják ki a játékot, akik ezt a kategóriát szeretik. A menüben nyolc helyszínből (vagyis nyolc játékot választhatunk, de sajnos a helyszínek száma csak négy, mivel egy-egy tájhoz két-két játék variáns társul) választhatunk a New Game menüpont alatt, a Tycoon Mode két nehézségi szintet kínál csupán. Az említett négy helyszín az Egyesült Államok jellemző tájai közül mutat be az erdős területeket, várost, mocsaras vidéket, illetve a sivatagos környezetet.

Kezdéskor néhány mondatos instrukciót kapunk a teljesítendő feladatról, majd neki is kezdhetünk a teljesítésének. A játék szintere nem túl nagy terület, ahogyan ez ebben a kategóriában általánosnak mondható. Első ránézésre azt hihetnénk, hogy a „tájkún" játékoknál megszokott 2D-s grafikát látjuk, de ha ráközelítünk a játéktérre, akkor láthatóvá válik az igazság, azaz a 3D-s motor jelenléte. Ennek köszönhetően jobban látszanak azok a részletek, amelyek az igazi értéket adják a játéknak. Számomra nem is elsősorban mint játék volt érdekes a program, hiszen nem igazán az én világom a kis gazdasági-magánbirodalom építése. Sokkal szórakoztatóbbak az elrejtett kis „poénok", kis „történések" a játék mellékes kiegészítői.

Első próbálkozásra érdemes gyorsan egy változatos parkot összedobni, majd rá-zoom-olni a lakókocsikra és nézni a lakók életét. Amennyiben elég változatosra sikerült, jönni fognak az érdeklődők és a szemünk előtt élik mindennapjaikat szigorúan korhatár alattiak számára is látható formában. Az amerikai lakóknak természetesen amerikai vágyaik vannak, például: hamburger, kosárlabdázás, sör. (*Egy hamburgert én is be tudnék most nyomni, meg mellé egy doboz sört is. Te jó ég, már majdnem amerikai vagyok? Na jó, kosarazni maximum az NBA LIVE-ban szoktam, ezek szerint még van esélyem. BeeGee*). Ha egy figurára rákattintunk, egy „gondolatfelhőben" rajzos formában láthatjuk az illető „szükségletét". Ezek elég szűk skálát alkotnak. Az étkezés, vásárlás, sport, szórakozás tartozik ide. A fizetővendégek szükségleteinek kielégítésére szolgáló objektumok az „amenities" menüben találhatóak. Nincs sok belőlük. Arra érdemes odafigyelni, hogy túl közel ne kerüljön egymáshoz két (vagy több) azonos profilú szolgáltató. Ha a kis parkunk lakója nem talál rá arra a szolgáltatásra, amit keres, a hangulata zöld gondolat-felhőből (a sárga szín érintésével) pirosba megy át és ez nem előnyös a játékban nyújtott teljesítményünk megítélésében. Nem csak az „amenities" kínál kevés választást, sajnos a választható lakókocsik (trailers), a szereplő karakterek és a közlekedési eszközök száma is csekély.

A program akkor lenne igazán szórakoztató, ha még néhány hónapot a bővítésre fordítottak volna a fejlesztők. Már-már a jó ízlés határát súrolja, ha azonos kinézetű lakókocsik zsúfolódnak össze, arról nem is beszélve, ha „klónozott" vendégek sétálnak közöttük. Ha ezt el akarjuk kerülni, akkor viszont felesleges energiát kell arra pazarolnunk, hogy odafigyeljünk arra, hogy ne olyan lakókocsit telepítsünk egy kiválasztott mezőre, aminek a szomszédságában már van egy azonos típus. A leszakadtság látsza-



tát fokozandó áll rendelkezésünkre az „ornaments" menü. Tulajdonképpen a közvetlen hasznot nem hajtó, de a nagyobb látogatottságot segítő elemek, kiegészítő díszek tárházáról van szó. Megtalálható itt a fűbe nyírt szmájlitól kezdve a nagy halom gumiabroncson keresztül a fémhulladékból készült szobrokig sok érdekes tárgy. Ha már a vezérlő modul közepén nézelődünk, itt említeném meg a bomba alakú ikont is, ami a nem kívánatos objektum feledtetésére való. Nézzük a vezérlő felület bal szélét: Az itt található ikonok állapotfüggően a következők lehetnek: „Kamera" nézetben a „plusz" és „mínusz" ikon a zoom in/out-hoz, átváltás first-person nézetre a stilizált ember-ikonnal lehetséges, valamint az „i" ikonon keresztül további menük érhetők el, amelyek alatt a játék statisztikái, a játék mentése, a stratégia kialakítását (és a hangulat fokozását) elősegítő újsághírek (Trailer Times), a kitűzött feladat, stb. érhetők el. A másik nézetmód, az előbb említett first person mód. Ekkor a zoom-olás mellett egy további lehetőség is rendelkezésünkre áll: függőleges tengely mentén forgathatjuk is a tájat. A felső kereten az idő múlását vezérelhetjük. (Pause, normal, fast, very fast). A vezérlő jobb oldalán az egyes objektumok jellemzőit, a lakók tulajdonságait láthatjuk. Itt állíthatjuk be a lakókocsik bérleti díját, az „R" ikonnal megnézhetjük, ki lakik ott. Így át is váltunk a személy tulajdonságainak megjelenítésére. Visszafelé is működik ugyanez, vagyis egy kiválasztott lakóhoz tartozó lakókocsit is kikereshetünk, ha a „T" ikonra kattintunk.

A lakó esetében fontos a smiley színe, ami egyébként a korábban említett gondolatfelhő színének hangulat jelentő szerepével azonos funkciót lát el. Amíg zöld, addig elégedett a páciens, de ha pirossá válik és kis szarvai is lesznek, akkor erősen illik elgondolkodni, hogy mit is kéne máshogyan csinálni. Ehhez hasznos, ha az illető szükségletét leellenőrizzük. Ha kitapasztaltuk a gazdasági modell optimális működésének feltételeit, akkor nyitva áll az út előttünk, hogy a végítélet előtt elérjük a kívánt „gazdasági" fejlettséget, azaz elérjük azt a célt, amit a játék elején feladatul kaptunk. A végítélet, a játék humoros beállítottságának köszönhetően akár repülő császerallak invázióját, vagy forgószeles évszak eljövetelét is jelentheti.

Összegzésként elmondható: Akik a Tycoon játékokat szeretik, azoknak külön előre lépés ebben a műfajban, hogy immár 3D-ben láthatják a világot, mert valljuk be, eddig a különböző ilyen kategóriájú programok az azonos alapelvek, az azonos feladatkör mellett majdhogynem csak a „skin"-jükben tértek el egymástól. Akik nem rajongói ennek a műfajnak, azok pedig a „mellékes történések" miatt kellemesen eltölthetnek néhány órát a TPT-al. Ha összevetjük a játék grafikáját például a RollerCoaster Tycoon-éval, azt látjuk, hogy a 3D-t leszámítva nem sok a különbség, de közöttük áll több mint három év! Igaz, hogy a gépigény sem túlzó. Pozitívum, hogy az egész játék humoros - iróniikus köntösbe van burkolva. Világosan látszik, hogy bővíteni kell az összetevők skáláját, több karakter, több választható építő elem, több színhely egyszóval több munkára van szükség és ígéretes lesz a végeredmény, de addig van rá egy lejárt ebédjegyem, hogy nem lesz ember, aki letörölné a NOLF 2-t a merevlemezéről csak azért, hogy helyet szorítson a TPT-nek.

LIZARD

JALECO ENTERTAINMENT

A Jaleco játékpalettája elég színes. Kilenc játékot adtak ki eddig, de PC-re csak három játékuk jelent meg.
Fighter Ace: **egy második világháborús „combat action" repülőgépes játék, hálózatos játék,**
Evernight: **Hálózatos, több játékosos stratégiai játék,**
Lost Continents: **több játékosos akcókaland játék.**

A többi programjuk Xbox-ra, Game-Boy-ra, PS One-ra, Game Cube-ra készült. A témák a kalandjátéktól az autós őrjöngésen keresztül a puzzle játékig terjednek. Utalást nem találtam arra, hogy tervben lenne, de úgy vélem legalább az Xboxra kiadott játékokat átültethetnék PC-re. Továbbá sajnálom, hogy például a Fighter Ace 3.5-ről nem lehetett hallani korábban, mert a weboldalukon található információk alapján kitűnő játékról van szó. 96 db valósághű repülőgép! Az öt legjelentősebb hatalom légterében repülhet a játékos. Teljesen valósághű levegő-föld, illetve haditengerészeti fegyveres támogatás. Mesterséges intelligenciával felruházott tankok, repülőgépek, hadihajók, vonatok, illetve csapatszállító gépkocsik színesítik a játékélményt számos egyéb mellett. Szinte biztosra vehető ezek után, hogy a TPT is sokkal kidolgozottabb variánsok formájában fog feltűnni a későbbiekben.

MINIMUM CONFIG: PII 450 MHz, 16 MB videokártya, 64 MB RAM, 200 MB HDD, DirectX 8.1
JAVASLAT: PII 600 MHz, 32 MB videokártya, 128 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Rollercoaster Tycoon	Railroad Tycoon
Demo, Trainer	LAN/INTERNET	73%	75 %

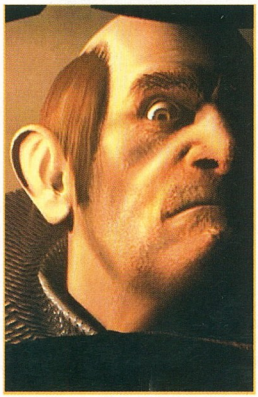
- Szórakoztató események
- Humoros, hangulatos játék
- Nem kell erőmű hozzá
- A grafika nem elég kidolgozott
- Kevés komponens

61 %

ELECTRONIC ARTS
SUNFLOWERS
WWW.EA.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

ANNO 1503

Vissza az időben - legalábbis a program nevét illetően, hiszen 1602 után 1503-ba teleportálunk egy kis építgetésre és kereskedelemre.



Felhúztam ugyan az orrom, de azért figyelek: fülem-szemem tárva-nyitva!

Kétségbevonhatatlan tény: kultúránk fő támasztéka, a folytatások iránti vonzalmáról közismert szórakoztatóipar mostanság az *előzmények* bűvöletében él. A divat, melynek a Lucasfilm Ifjú Indiana Jonesát és klón rohamosztagosait köszönhetjük, a németországi Sunflowers fejlesztőgárdáját sem hagyta hidegen: *Anno 1602* címen megjelent középkor-szimjük új epizódja a Nagy Vízen innen *Anno 1503*, azon túl *1503 AD* névre hallgat, és a nagy földrajzi felfedezések korának hajnalaig, az Újvilág meghódításának idejébe vezeti vissza vásárlóit.

Egy szoftvernek, mely egyszerre pályázik az istensziмulátorok, a birodalomépítők és a történelmi stratégiák babérjaira, természetesen saját kategória dukál: a játék alkotói *aufbaustrategie* (építős stratégia) kifejezéssel illetik művüket. Ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy kedvünkre építkezhetünk, és ha muszáj, harcolhatunk is… de mindvégig nagyon észnél kell lennünk. Ez a törekvés önmagában is becsületére válik a Sunflowersnek, de csak ideig-óráig palástolhatja a tényt: a fejlesztők újragondolás helyett csak bővítették és kicsinosították a *Caesar 3*-ból ismerős formulát. Eleget változtattak rajta ahhoz, hogy egyéni hatást keltsen, de nem annyit, hogy megfosszanak bennünket a fogódzótól, melyet az ismerős játékélmény jelent: aki az Impressions família bármely tagjával közelebbi ismeretségbe került, az újdonsággal is hamar elboldogul majd.

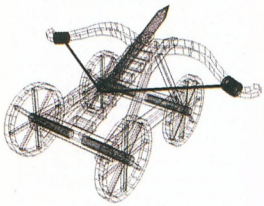
Szögezzük le gyorsan, hogy az *Anno 1503* nem egy *Europa Universalis* – külsőségeiben sokkal meggyőzőbben jeleníti meg a 16. századot, történelmi eseményekkel és politikával azonban nem vacakol. Hogy induláskor nemzet helyett csak színt választhatunk, szinte a szánkba rágja: mindaz, ami ezután következik, a kalandvágyról és az egyéni boldogulásról szól.

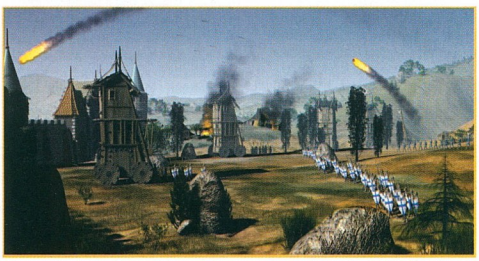
A játék valóságába – Sandokan után szabadon – egyetlenegy hajóval és néhány tucat martalóccal érkezünk. Feladatunk: a rendelkezésünkre álló majdnem semmiből népes, virágzó kolóniákat teremteni az Újvilág partjain. Aki sikerrel jár, palotát és szobrot kap, aki kudarcot vall, tömlöcben fizet meg a hitelezői ellen elkövetett bűnökért – a szabályok a *Pirates*! fénykora óta változatlanok. Életképes kolóniát persze csak azok vezethetnek, akik ismerik a szükséges fortélyokat az alapellátás megszervezésétől a kereskedelmi és diplomáciai kapcsolatok kiépítésén át a seregszervezésig. Ha minden más eszköz csődöt mond, jöhet a hadviselés, de vigyázat: ez az opció – ahogy a *Caesar*-szabásúaktól megszokhattuk – nem tartozik a program erősségei közé.

A kezdeti nehézségeken tematikus egységekre bontott tutorial hivatott átsegíteni minket. Akik a műfajt ismerik, de az *1602*-höz nem volt szerencséjük, mindenképp ezzel kezdjenek – rég rossz, ha „élesben" válik nyilvánvalóvá, hogy az újonc, noha számos típusmegoldást vesz át hasonló játékokból, egy kicsit mindent másképp csinál.

Jellemző tulajdonsága, hogy választást enged az embernek. Már az sem mindegy, melyik szigeten vagy partszakaszon verünk tanyát. A beépíthető terület nagysága csak egy a mérlegelendő szempontok közül – hogy a rejtett értékeket is meghatározhassuk, felderítőt kell partra tennünk, aki a terepet beszamaragolva feltérképezi az adott tereptípusra jellemző nyersanyagforrásokat. Ezek jelenléte és megoszlása eleve meghatározza a követendő stratégiát: más utat jár az, aki vasércre bukkan, ás mást az, aki a sors szeszélyéből igazi kincsesbányára (esetünkben aranyvagy ezüsttelér) lel.

A bejárást készleteink partra hordása és központi raktárunk megépítése követi. Németes vonás, hogy a játékban semmi nem történik csak úgy: itt a leginkább magától értetődő dolgokat is *csináltatni* kell. Minden épület jellemző nagyságú hatókörrel bír; ezen belül képes a lakosság igényeinek kielégítésére, és a kapcsolódó létesítményeknek is csak e vonzáskörzeten belül vesszük használ. Útkapcsolatot nem mindegyik





A toronyházak prototípusában bárki elbástyázhatta magát.

igényel – amelyik igen, sajna ahhoz is ragaszkodik, hogy küszöbtől küszöbig érjen. Praktikus újítás, hogy az épületek kihelyezésére vonatkozó utasítást az AI értelemszerű tereprendezéssel köti egybe – az Impressions família tagjainál ezt máig manuálisan kell elvégeznünk.

Kolóniánk élelmezéséről kezdetben vadászattal és halászattal, utóbb növénytermesztéssel és állattenyésztéssel gondoskodunk. Az utóbbiak teremtette alapokra épül a feldolgozóipar; a raktárainkban felhalmozódó feleslegtől az őslakókkal folytatott cserebere és a kolóniák közti kereskedés segít szabadulni. Ha fentiek bármelyikével összerúgjuk a port, a következményeket is vállalnunk kell; a játékban a magunkfajta kalandorokon kívül észak- közép- és dél-amerikai indiánokkal, eszkimókkal, mórokkal, mongolokkal, óceániai bennszülöttekkel, sőt, igazi kalózokkal is meggyűlhet a bajunk. Jó hír, hogy utóbbiak kikapcsolhatók, a multipayer támogatás hiányáért azonban az ilyen apró előzékenységek sem kárpótolják az embert – fájdalmasan nyilvánvaló, hogy az *Anno 1503* is áldozatul esett a legveszélyesebb programbetegségek közt számon tartott karácsony-szindrómának.

A grafika nagyon kellemes, az épületmodellek még a *Cossacks* állította mércén is megállják a helyüket. Hangulatos a brillant bevonatú tenger a maga felszínközelben vándorló halaival. A szárazföld mindent megtesz, hogy feledtesse önnön négyszöges szerkezetét, még a sprite-ok is elmennek hullámverte fövenynek – kár, hogy a játékban központi szerepet játszó hajóknak (melyekből vész esetén még a szajré is kiszórható) mindössze négy animációs fázisa van. A nézetek manőverezés közben minden átmenet nélkül, darabosan váltakoznak – az izometrikus megjelenítés e korlátjával a *Caesar*-szabásúak kis terjedelmű vízfelületein sokkal könnyebb volt megbékélni.

Pedig a Sunflowers fejlesztői sok mindennel vádolhatók, csak részletek iránti érzéketlenséggel nem. Jók a renderelt filmbetétek; a komplex gazdasági struktúrákat alkotó épületek a fauna nyomán vándorló figurákkal hamar megteremtik a működő világ illúzióját – még az alacsony felbontású menüképernyőről is ordít, hogy eredetije minőségi munka volt. A hangokra sem lehet panasz – a menetrendszerűen ismétlődő hörgést, ami terepen szamaragoló felderítőnket hivatott halálra rémíteni, mondjuk kihagytam volna, de ez ízlés dolga. A tematikus, világzenés motívumoktól sem mentes muzsikáról csak elismeréssel szólhatok: komoly hangulatteremtő erővel bír, nem bonyolítja audiogyűjteményünkbe való átmenekítését sosem hallott fájlformátumokkal, és önállóan is remekül megállja a helyét.

Az EA érintettsége elvben a minőségre is garancia – szomorú látni, hogy a marketingszempontok ismét előbbrevalónak bizonyultak az alkotói látomásnál. A játék igazi értékét – a kétségtelenül meglévő hibák és hiányosságok ellenére – a német programozók igényessége és a belőle következő változatosság adja: ezek a tényezők teszik az *Anno 1503*-at *1503 AD*-ként is ízig-vérig európai termékké. Ha fél évvel tovább dolgoznak rajta, és elég merészek ahhoz, hogy a szószmötölős formulán kívül az Impressions família (vagy akár az *Europa Universalis*) historikus szemléletét is magukévá tegyék, a program sokkal előkelőbb helyet kaphatna a gazdasági szimulációk kedvelőinek polcán.

skald

A 16. SZÁZAD B....MEGJEI

Háztól házig földút

Önmagában sem túl életszagú, de igazán bosszantóvá csak az AI közreműködésével válik, mely a bejárati ajtók helyét az épület elhelyezésével laza összefüggésben (értsd: véletlenszerűen) választja meg. Ha nem látunk rá, a terepet kell elforgatnunk – az izometriás nézet jó szokása szerint kilencvenfokonként, szerencsénk függvényében akár minden alkalommal. Elég pár óra egy rosszabb szériából, és az emberre a jámborabb pajta látványától is rájön a gyomorideg. :)

Tolakodó növényzet

Nem csak építkezés után, de közben is takarja a munkálatok helyszínét. A küszöb-küszöb viszonylat kiépítése még körülményesebbé válik: nagy felbontásban a folytonossági hiányok úgyszólván láthatatlanok, így a leleplezés kockázata nélkül dacolhatnak akaratunkkal. Az utak megvannak, csak valamelyik két pixel híján nem ér egy másikhoz, és ezzel – extrém esetben – az egész környékre pusztulást hozhat. Ritkásan beépített szigeteken, a játék kezdeti szakaszában még hagyján… de jaj annak, aki nagyban játszik, és később kapcsol a kelleténél: egész birodalmát letarolhatja, mire a hiba nyomára lel.

Bugyuta katonaság

Erre a való életből is tudnánk példákat hozni… de egy EA játéktól alapból többet várnánk. Az Anno stratégiai része a 90-es évek közepén megjelent Lords of the Realm 2 csatáit idézi: az egységeket láthatóan zavarja egymás jelenléte; agyatlan böklászásuknak csak haláluk vet véget.

MINIMUM CONFIG: PII 350MHZ, 64 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 16 MB RAM-MAL, 16X CD OLVASÓ
JAVASLAT: PII 350MHZ, 64 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 16 MB RAM-MAL, 16X CD OLVASÓ

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Anno 1602	Caesar 3
Nincs	Nincs	78%	85%

- Szép és hangulatos
- Jól átgondolt
- Sokrétű
- Itt-ott túlbonyolítja
- Nem elég kiforrott

77%

MICROIDS
MICROIDS
WWW.MICROIDS.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

WAR AND PEACE: 1796-1815

Voltatok már Ti is úgy történelem órán, hogy a fejeteket fogtátok híres-neves királyok, hadvezérek egy-egy balsikerű taktikai húzásait hallgatva? Ha a válasz igen és szeretnétek kipróbálni saját megoldásaitokat a felmerülő problémákra, akkor ne keresgéljetek tovább...

Reméljük egy piromániás sem indul ma háztűznézőbe...

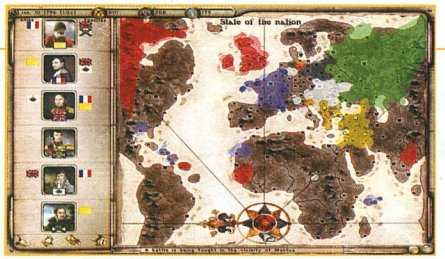
A Microids az utóbbi időkben egyre szebb és tartalmasabb játékokkal örvendezet meg bennünket, és ez a tendencia – úgy tűnik – tovább tart. Legújabb játékuk, a War and Peace ugyanis egy valósidejű stratégiai játék, amely remek kor- és témaválasztással büszkélkedhet. A XIX. század hajnala finoman szólva is viharosra sikeredett, Európa nagy része háborús kilátások árnyékában tengette napjait, és a háttérben stratégiai szövetségek árán próbáltak meg a nemzetek a túlélésért taktikázni. Ezt a kort eddig még egyetlen kiadó sem méltatta játékkal, ám most elérkezett a Napóleoni idők szerelmeseinek ideje. Természetesen – bár a játék francia kezekből származik – nem csak Franciaország, hanem öt további, a kor meghatározó nemzeti oldalán próbálhatunk meg dicsőséget szerezni választott népünknek.

Ha az eddigi tempótól lassabban ismerkedünk meg a játékkal, akkor láthatunk egy szépre, ám kissé rövidre sikeredett intrót, melyben a kor szellemét idéző csatának, illetve lecsengésének lehetünk szemtanúi. Tartalmát tekintve nem veszi fel a versenyt mondjuk az Age of Empires bevezető képsoraival, de mégis izgatottan érkezünk meg a főmenühöz. Sajnos már első pillantásra is akadnak további izgalmak, ugyanis régi motorosként fürkésző szemeim azonnal észrevették a többjátékos mód hiányát. A játék megismerése előtt már éreztem, hogy ez bizony komoly hiányosság lesz, hiszen legyen a játék jó vagy kevésbé jól sikerült alkotás, mindenképp sokat ronthat ez a tény a vonzerején. Amiért ez első pillantásra feltűnhetett, annak prózaian egyszerű oka van: a menüben vagy az intro-t tekintjük meg újra, vagy az alkotók névsorát, vagy pedig elkezdünk játszani – ennyi a lehetőség. Természetesen akad még egy gyakorló menü is, amely a játékot a 4 alapvető és kulcsfontosságú összetétele szerint láttatja és ismerteti meg velünk. Ez a 4 összetevő az alapvető irányításokra, a gazdaságra, a harcokra és a diplomáciára terjed ki, melyeket szöveg kíséretében követhetünk nyomon – talán szerencsésebb lett volna, ha itt már interaktív módon magunk cselekedhettünk volna a „videózás" helyett.

Az viszont a játék dicsérete már, hogy gondosan és logikusan kivitelezett irányítással látták el, és ennek köszönhetően az első önálló játékunk során már kis idő alatt is remekül el fogunk igazodni. Igaz, előtte azonban színt kell vallanunk: 6 nemzet (Angol, Francia, Orosz, Osztrák, Porosz, Török) közül kell választanunk, majd ezután következik a játékunk céljának meghatározása. Ez lehet egy adott ország, adott főváros vagy adott számú városok meghódítása. Szintén a játék megkezdése előtt kell kiválasztanunk az induló évet is, amely egyáltalán nem mellékes tényező. 1796 és 1815 között minden nemzetnél 8 különböző évszámot jelölhetünk meg, ami 8 teljesen különböző helyzetet jelent mindegyik birodalomra: más szövetségeket, más ellenségeket illetve más pénzügyi és katonai eszközöket. A játék értékét tovább növeli az a tény, hogy ezeken felül minden esetben választhatunk 2, a történelmi hűségtől elrugaszkodó helyzetet is: egyik esetében Európa viszonylag csendes, és ezáltal általában szabadon hódíthatjuk, másik esetben pedig állandó háborúk keresztűzében kell céljaink megvalósításáért küzdenünk. A nagyszámú kombinációs lehetőség dicsérendő, de legalább annyira kellemes dolog volt azt is felfedezni, hogy a történelmi hűség szerint igyekeztek eljárni a készítők, s így valóban kiélhetjük hadvezéri hajlamainkat.

MULTIPLAYER...

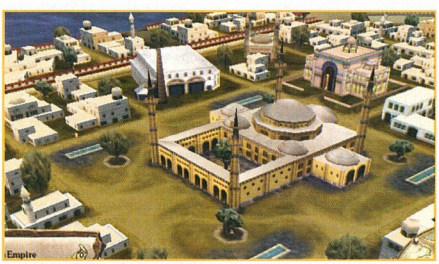
Bizonyára sokan egyetértünk abban, hogy a stratégiai játékok csínja-bínja és sava-borsa leginkább egymás ellen játszva mutatkozik meg. Nos, a War and Peace készítői ezt nem így gondolhatják, mert nemes egyszerűséggel egyáltalán nem foglalkoztak ezzel a kérdéssel. Amikor villámgyorsan fejlődnek és terjednek a vezeték nélküli hálózati megoldások, egyre elérhetőbbek – lassan már nálunk is - a gyors Internet hozzáférések és egyáltalán: amikor ennyi megrögzött multiplayeres stratégia-fanatikus járja a boltokat világszerte, akkor egy picit luxusnak érzem ezt a megoldást. Csak nehogy a Microids jobban bánja majd később...

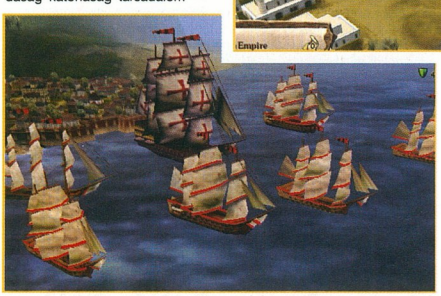


A játékmenet elviekben és gyakorlatilag is egyszerű felépítésű: a fennhatóságunk alá tartozó városokban termelhetünk, de mindent csak korlátozott mértékben. A legnagyobb városokban (pl. Bécs, Berlin, Párizs,…) 5 helyre építhetünk, a közepes méretűekben csak három, a kis városokban pedig csak 1 helyre. Nekünk pedig a folyamatos növekedéshez szükségünk lesz farmra (ez növeli a népesség számát), gyárra (ez növeli az arany mennyiségét), egyetemre (ez növeli tudáspontjainkat), és ekkor még nem beszéltünk a katonasághoz nélkülözhetetlen barakkról, kiképzőhelyről, kórházról, a biztonságot adó őrtornyokról valamint a komoly gazdasági hasznot hozó kereskedelmi épületről. Sajnos ez a korlátozás eléggé kihat a játékmenetre, ugyanis a nagy harcok és a taktikázás közben állandóan az időt kell fel-felgyorsítani, hogy hamarabb elérjünk egy bizonyos összeget, majd abból bontunk/építünk egy más épületet a helyére, majd ha az már nem kell, akkor megint visszza az egész, és ez így megy tovább. Csak akkor kezd el javulni a helyzet, ha már 2-3 városban megvetettük a lábunkat, de akkor már a figyelmünk is sokkal jobban lekötődik. Ez az örökös mérlegelés és építés-bontás a gazdaság–katonaság–társadalom egyensúlya között meglehetősen fárasztó és idegőrlő, ráadásul pont arról veszi el az ember figyelmét, ami a játék lényege lenne. Harcolni persze így is lehet, sőt: általában kell is, noha ügyes diplomáciai érzékkel sokáig lehet halogatni az összecsapások idejét. Stratégiai szövetséget köthetünk bárkivel, aki elfogadja ajánlatunkat, ennek a jellege és kivitelezése leginkább a Civilizations-re emlékeztet. Ha pedig a harc mellett döntünk, akkor négy fő egység közül választhatunk: gyalogos egységek, lovas egységek, tüzér egységek és hajós egységek. Mindegyikből több fajta is rendelkezésre áll, természetesen támadóerejüknek függvényében kerülnek többe-kevesebbe a vásárlás során. Érdemes állandóan upgrade-elni a katonai lehetőségeket, mert különben a számszaki fölényünk könnyűszerrel elveszhet. Ez a fejlesztési kényszer érvényes azonban a gazdaságra és a tudományokra is, hiszen ezen a téren is erősnek kell lennünk a siker érdekében.

Böhömnagy, és láthatólag *vár* valamire... jobb lesz vigyázni.

Maga a grafika nem nyit új teret a stratégiai játékok történetében, de jelen esetben ezt hamar elfeledtem, ugyanis itt a lényeget a hangulat nevű szó adja meg. Beleestem abba a hibába, hogy elvarázsolt a kor szelleme és a hódítás iránti vágy, így azon sem zsörtölődtem sokat, hogy az irányítás során bizony sokszor hibák fordulnak elő (nem a helyükre érkező egységek, nem időben és adott helyen megálló egységek...). Feltűnt persze az is, hogy az elsőre (és sokadszorra is) nagyon jól hangzó, hangulatos korhű zene kis idő után önmagát ismétli, vagy az , hogy sok-sok részlet (város és táj egyaránt) elnagyoltnak tűnik, de ezek csupán a szokásos észrevételek szintjén maradtak, és vigyázó szemeim inkább egyfolytában Párizsra vetettem…





MOZGÁSHIBÁS SEREGEK?

A cikkben futólag utaltam rá, itt azonban ki is térek egy rövid gondolatmenet erejéig a mozgások hibáira. Aki hozzám hasonlóan – egyébként elégé elítélhető módon - teljes alpári szókincsét gyakorolta a régi szép idők Age of első részének, vagy akár a Starcraftnak az egységeket illető mozgási hibáin, az jól tudja miről is beszélek. Persze ez a jelenség korántsem volt ennyire behatárolható, hisz majd' minden stratégiai játék próbára tette idegeinket, amikor a paranccsal ellentétben vagy tovább mentek, vagy előbb álltak meg, vagy semmi kincsért sem a kijelölt pozícióhoz érkeztek meg. Én naiv azt hittem, hogy 2003 hajnalán ezek a hibák már végleg eltűntek a Föld színéről, de a War and Peace hamar visszarepített a múltba. Az viszont sokat elárul a játékról, hogy ennek ellenére is odaszegezett a monitor elé…

Doki

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHZ, 900 MB HDD, 128 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 32 MB RAM-MAL
JAVASLAT: PIII 900 MHZ, 256 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 64 MB RAM-MAL

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Age of Mythology	Medieval: Total War
Trainer, Demo	Nincs	PC.GAMES - 2003/1 - 96%	PC.GAMES - 2002/9 - 92%

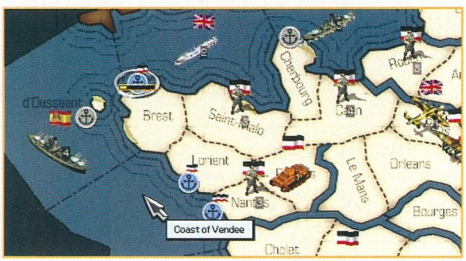
- + Remek kor- és témaválasztás
- + Történelmi hűség
- + Többféle célrendszer
- + Behatárolt lehetőségek
- − Mozgáskoordinációs problémák

85%

STRATEGY FIRST
PARADOX ENTERTAINMENT
WWW.HEARTSOFIRON-GAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

HEARTS OF IRON

Kezünkben a világ sorsa. Vajon elég erősek vagyunk, hogy megváltoztassuk a történelmet?



Átláthatóság, egyszerűség - van, aki ezt szereti.

Biztos vagyok benne, hogy akit kicsit is érdekel a II. világháború története, az elgondolkozott már azon, hogy mi lett volna, ha Hitler nem támadja meg a Szovjetuniót, hanem helyette teljes egészében Anglia lerohanására összpontosítja az erejét? Vagy ha a Japánok Pearl Harbor után egyből az amerikai kontinensre küldték volna seregeiket? Esetleg ha Franciaország nem omlik össze olyan hamar a Blitzkrieg alatt? Vagy ha Rommel stratégiai géniusza az erőfölény ellenére képes bezúzni az angolokat, és a németek megszerzik a Közel-Kelet olajban gazdag területeit? Nos, a Hearts Of Iron olyan játék, amelyben – ha csak a képernyők előtt ülve is – megpróbálhatjuk megváltoztatni a történelem menetét. Menet közben rá fogunk jönni, hogy ez nem is olyan könnyű.

Aki látta a Paradoxos fiúk Europa Universalis című programját (PC Games 2002/2 száma), annak biztos, hogy a HOI kezelésével nem lesz problémája (tutorial megint van az újak részére). Első ránézésre is látszik, hogy a játék motorja és az egész koncepció onnan öröklődött, annak erényei és hibái ugyanúgy megtalálhatóak ebben a programban is. Gondolok itt a kicsit purität és funkcionális grafikára, a néhol enyhén megbonyolított kezelésre, a dömpingszerűen ránk ömlő eseményáradatra (az egész világ tevékenykedik velünk egy időben), a valósidejű de egyben körökre osztott jellegű játékmenetre és persze a sokféle taktikai és stratégiai lehetőségre, amely rendelkezésünkre áll a győzelemhez. Függetlenül a hasonlóságoktól fejlesztőék rengeteget módosítottak a játékon, hogy valóban visszatükrözze a nagy háború idején uralkodó politikai, katonai és gazdasági összefüggéseket. Ezért a kezdeti deja vu érzés hamar elmúlik, amint szembesülünk az új lehetőségekkel.

A végigjátszható időszak viszonylag rövid, mindössze 10 év, de a játékban az eseményeket óráról órára követjük nyomon, úgyhogy eltart egy darabig, amíg letelik a játékidő. 1936-tól kezdve irányíthatjuk a föld bármely nemzetét – mazochisták megpróbálkozhatnak mondjuk Bolívia színeiben uralni a világot. A cél minden esetben azonos, a lehető legtöbb területet elfoglalni, és befolyást gyakorolni minél több független államra. Az induló beállítások igyekeznek a valós helyzetet a lehető legpontosabban ábrázolni, tehát minden ország a kornak megfelelően birtokol gazdasági és politikai hatalmat. Ezután azonban már bármi megtörténhet, nincsen előre elrendelve, hogy mi fog történni – Franciaországgal játszva például akár megelőző csapást is mérhetünk rendelkezik, melyek nyersanyagkészlete és ipari kapacitása különböző. A játékban ez a kettő, valamint a munkaerő nagysága határozza meg országunk gazdasági erejét. 4 féle nyersanyag létezik (szén, gumi, olaj és acél) melyek létfontosságúak gyáraink működéséhez. Az alapanyagok bizonyos mértékben helyettesíthetőek egymással, de ha túl nagy hiányunk van, akkor a világpiacról is kiegészíthetjük készleteinket. A rendelkezésre álló gyárak IC pontokat generálnak, amelyeket új hadseregek felállítására és a meglévők utánpótlásának biztosítására, a népesség ellátására valamint a tudományos kutatások finanszírozására kell fordítanunk. Érdekes és realisztikus megoldás, hogy a területek fejlesztése illetve a csapataink létrehozása hosszú hónapokat igényel még akkor is, ha hatalmas ipari potenciálunk van (például az USA-t irányítva). Így – akárcsak a valós életben – döntéseinket elég nagy előrelátással kell meghoznunk, hiszen azoknak hosszú távú hatásai lesznek, és egy-egy új gazdasági intézke-

Taktikai és stratégiai unikum, az enyhén rút külső gyönyörű belsőt takar!

Adolfra és társaira, nem vagyunk kötelesek bevárni, hogy ők kezdjenek. Igaz, néhány ténylegesen megtörtént világháborús esemény itt is bekövetkezhet, de ezek is csak akkor, ha az érintett országokat az AI irányítja.

A háború egy világtérképen játszódik, mely kisebb tartományokra van osztva. Minden ország több-kevesebb ilyen területtel dés csak késleltetve érezteti hatását. Különféle miniszterek hozzárendelésével (több száz egykor élt személyiség van a játékban) további bónuszokat kaphatunk a birodalom összes területén.

Országunk technikai fejlettsége szintén fontos szerepet játszik. A HOI-ban hihetetlen mennyiségű technológia vár kifejlesztésre. Némelyek különféle katonai egysé-

KLASSZIKUSOK

Bár nem vagyok különösebben oda a klasszikus zenékért, a Hearts of Ironnal játszva be kell látnom, hogy a háborús témához ezek illenek a legjobban. A játékhoz közel 2 órányi zenei aláfestés tartozik, és olyan zeneszerzőktől hallhatunk taktusokat, mint Wagner, Csajkovszkij, Strauss vagy Bach. Javaslom, hogy mindenki vesse le az előítéleteit, és mielőtt kicseréli az eredeti MP3-akat kedvenc dalaira, játsszon egy fél órát a rendes zenei aláfestéssel. Nekem nagyon bejött, igazán jó hangulatot teremt a világhódításhoz ez a fajta „emelkedett" stílus.

geket, tankokat, repülőgépeket és más fegyvereket tesznek elérhetővé, mások gazdasági vagy katonai bónuszokat adnak. Bizonyos találmányok kizárják egymást, ráadásul sokszor több technológia előzetes kifejlesztése is szükséges egy-egy tudományos áttöréshez, így lehetetlen a megadott időn belül mindent megismerni – ez sok újrajátszásra és taktikázásra ad lehetőséget.

A játék diplomáciai rendszere igen kifinomult, és bízvást állíthatom, sok más program megirigyelhetné azt. 3 fő politikai irányzat létezik – fasizmus, demokrácia és a kommunizmus. Minden ország többé-kevésbé szimpatizál valamelyikkel, bár vannak olyanok is, amelyek még nem döntötték el, hova is tartozzanak. Ezek meggyőzésére illetve más diplomáciai eszközök alkalmazásához szintén pontokat kell felhasználnunk (Diplomatic influence points) amelyek száma eddigi akcióink sikerességétől, az általunk befolyásolt államok számától és még jónéhány egyéb tényezőtől függ. Próbálkozhatunk más országok finom manipulálásával, de ha elegendő hatalmunk van, akár megpróbálhatunk bábkormányokat hatalomra juttatni, melyek lesik minden kívánságunkat. Létrehozhatunk szövetségeket, küldhetünk expedíciós hadsereget bajban lévő társaink megsegítésére, de mi magunk is kérhetünk ilyen csapatokat. Területek vér nélküli annektálásával is próbálkozhatunk – például úgy, ahogy annak idején Hitler is megszerezte Ausztriát. Végeredményben majdnem minden diplomáciai eszköz rendelkezésünkre áll, amelyet az akkori időkben a valóságban is alkalmaztak az államok vezetői.

Előbb-utóbb azonban a fegyverek lesz a főszerep. A játékban minden fegyvernem képviseltei magát: gyalogság, gépesített hadosztályok, légierő és haditengerészet is létezik. Az alapegység a hadosztály (division), amelyeket természetesen összevonva is irányíthatunk. Minden csapatunkhoz rendelhetünk különböző rangú hadvezéreket is, akik igen jó hatással vannak csapataink harcértékére. A harcrendszer első ránézésre elég egyszerű – csapatainkat átküldjük egyik területről a másikra. Azonban bevezetésre került a „harci koordinációs rendszer", ami annyit jelent, hogy megadhatjuk, az egyes csapatok mikor (napokkal előre óránként beállíthatjuk az akció kezdési időpontját) és milyen módon indítsák meg támadásukat. A légierővel például kezdeményezhetünk taktikai illetve stratégiai bombázást, ejtőernyős bevetéseket vagy légi szállítást, de járőrözést vagy a légifölény kivívására irányuló tevékenységet is.

Akárcsak a valóságban, itt is érdemes összehangolni különböző csapatainak akcióit, például a páncélosok támadása előtt pár órával előreküldhetjük a légierőt megpuhítani a terepet, és miközben tankjaink a villámháborús taktikával törnek előre, a később beérkező gyalogság biztosítja az elfoglalt területeket. Mindezt előre „programozhatjuk", akárcsak az igazi hadvezérek, hogy aztán hátradőlve figyeljük az események menetét. A csaták kimenetelét sok tényező befolyásolja a domborzati viszonyoktól kezdve az egységek technikai paramétereirn keresztül egészen a hadvezérek képzettségéig.

Hosszasan lehetne még sorolni a játékban rejlő lehetőségeket, de talán ennyiből is látszik, hogy a stratégák számára maga a mennyország a HOI. A játék csillogását sajnos beárnyékolja, hogy eleg sok elszállással találkoztam, és jópár komoly bug is vár még kijavításra. Még a kimentett játékállásokkal is tapasztaltam problémákat (csapatok tűntek el vagy alakultak át). Jó pont viszont, hogy elég könnyű modokat gyártani a játékhoz, és már most is van néhány egész jó játékosok által gyártott pálya és AI (erre is ráfér némi finomhangolás), ami tovább növelheti az amúgy sem kicsi újrajátszhatósági értéket. Minden magára valamit is adó digitális hadvezérnek kötelező darab ez a játék, különösen a II. világháborút kedvelőknek, mivel ilyen átfogó gazdasági, politikai és katonai szimuláció nem mindennap jelenik meg. Csak jöjjön ki még néhány patch, akkor hosszú órákra beülök Sztálin székébe és adok majd a fritzeknek Barbarossát!

SzabFer

KÉT HASZNOS HELY

Alig jött ki a játék, de már elég komoly rajongótábora van, és jópár átalakítás, finomhangolás létezik hozzá. Két Internetes címet érdemes megjegyezni, amelyeken keresztül eljuthatunk a fanok közé. Az első a *www.europa-universalis.com/forum* – a cím ugyan megtévesztő, de a Hearts of Iron hivatalos fóruma is itt található, benne rengeteg tipp és trükk valamint egy elég komoly FAQ is várja, hogy átrágjuk magunkat rajta. A *www.militarygamer-online.com/hoidirectory/links.html* pedig egy jó kis linkgyűjtemény, ami nemhivatalos rajongói oldalakra, valamint a II. világháborúval kapcsolatos site-okra mutató linkeket tartalmaz.

MINIMUM CONFIG: PII 300 MHz, 64MB RAM, 120MB HDD
JAVASLAT: Erősebb proci és több ram előnyös

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Europa Universalis II	Risk
Trainer, Patch	LAN/INTERNET	PC.Games - 2002/02 - 70%	65%

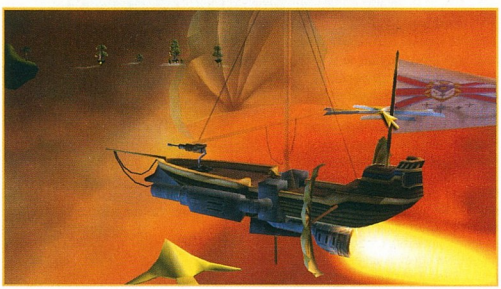
- + Igaz wargame
- + Rengeteg lehetoség
- + Nagy kihívás
- - Bugok!!!
- - AI gyengeségek

87%

DISNEY INTERACTIVE
BARKING DOG STUDIOS
WWW.DISNEYINTERACTIVE.COM
9.990 FT

TREASURE PLANET:
BATTLE AT PROCYON

Modernkori kalózok a világegyetem csillagködjeiben – avagy a víz már nem sokat számít!



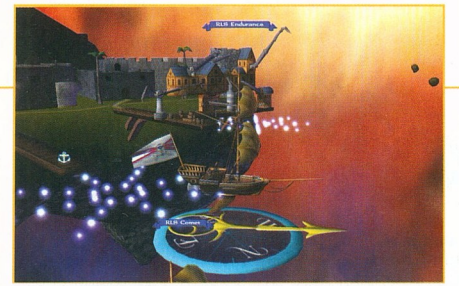
Most már tudom, milyen is valójában egy igazi űrhajó...

A honi fejlesztésű Haegemonia után azt hiszem, csínján kell majd bánnunk az űrstratégia jelző alkalmazásával, hiszen a Digital Reality csapata valami bődületesen eltalált játékot pakolt le a játékosok asztalára, ami nem csak Európa-szerte, hanem világviszonylatban is megállja a helyét. Éppen ezért figyeltem sanda tekintettel a már szintén jó másfél éve készülő Disney-féle tételsort: a Treasure Planetet. Itt most ugye két gondolat merülhet fel a deli olvasóban – mint ahogy bennem is ezek a kérdések kavarogtak, amikor a kezembe nyomták a tesztelésre szánt CD lemezt: a Disney Interactive-tól jó játékot úgy nagyjából '94-ben láttam utoljára az Aladdin személyében, másodsorban az ilyen próbálkozásoknak mindig csúfos véget szokott vetni a dobozokon előforduló értékelő rendszer, mely úgy kezdődik: 3 éves kor felett nem ajánlott... Ehhez képest több mint kellemes meglepetéssel szolgált a Battle at Procyon alcímmel megtoldott program – lássuk hát a főbb ismérveit is gyorsan!

Az azonos címmel futó mozifilmhez (itthon Kincses Bolygó) a mostanában szokásos módon jutott hozzá a Walt Disney stúdió: ötletek híján alkalmazták a farkastörvények és a kapitalista világ minden trükkjét – belenyúltak a zsebükbe, és kifizették a megfelelő összeget Robert Louis Stevenson legendás regényéért. Az eredeti témához és helyszínekhez a szokásos formulával ragaszkodó stúdió (tartsd meg a fontosabb karaktereket és eseményeket, egészítsd ki humoros elemekkel, majd öntsd nyakon egy nagy adag szeretetsziruppal) egy egész korrekt kis rajzfilmet tudott készíteni – bár jómagam még nem tudtam szemrevételezni, csak hallomásból tudok ítélkezni. A megszámítógépesedett változat pedig nagyjából ugyanezt a nyomvonalat követi – azzal a különbséggel, hogy az interaktivitásnak köszönhetően minden apró részletében megváltoztathatjuk a filmet – noha a főbb történetvonalat muszáj végigjárnunk.

Szóval akkor tehénkedjünk is rá gyorsan az Options csíkon ácsorgó mouse pointer leklikkentő gombjára és csűrjük a felbontást az égig, merthogy a program viszonylag barátilag áll hozzá a sebesség/látvány ördögi hányadosához – lévén magasabb felbontáson sem akadozik a játékmenet. A kezelésre vonatkozó parancsokat ne is nagyon keressük – minden ki fog derülni a maga helyén és idejében: mondjuk a Tutorial misszió alatt... Itt egy amolyan nulladik küldetés képében elsajátíthatjuk az irányítás csínját-bínját, melyben bájos kolleginánk fog végig segédkezni. A történet szerint egy Jim Hawkins nevű hajóskapitányt alakítunk, aki ebben a furcsa

A kezelés sajátosságait már rögtön az elején megtapasztalhatjuk – például abban, hogy az eddig standardnak mondott képernyőscrollozás úgy, ahogy van, kimaradt a játékból. Ezt nemes egyszerűséggel azzal magyarázzák a készítők, hogy a képernyő középpontjában mindig az éppen aktuálisan kiválasztott egység lesz – és ehhez képest tudunk majd zoomolgatni ki/be. Ez új színezetet ad a stílusnak is, és még eltartott pár percig, amíg én is megszoktam az irányítást. A jobb gomb nyomva tartásával térhetünk be a kameramozgató fázisba, ahol az egerentyű X, illetve Y tengelyen történő mozgatásával állíthatjuk a nézetet a nekünk megfelelő pozícióba. A közeli és távoli, illetve oldalirányú nézettségi adatok után megtanulhatunk közlekedni: ezt a standard bal klikk idézi majd elő. Persze nincsen stratégiai játék waypoint nélkül – ezeket az előre tervezett útvonalakat a képernyő alján trónoló menüből érhetjük majd el. Szóval tudunk közlekedni és kamerát állítgatni. Na, de mi lesz az akcióval? A képernyőn amúgy is hemzsegő ikonoktól először a víz kivert, de azután szépen áttanulmányoztam őket, és most már nem csak random módon nyomogatom a billentyűket – tehát esélyem is van meg-



nyerni a játékot. A kép bal alsó sarkára fókuszálva láthatunk egy nagy kéken villogó plazmagömböt – na ez lesz a mi kis térképünk. A kéken, sárgán, pirosan, barnán világító pöttyök általában ellenfelet, fontos tárgyat, saját hajót és aszteroidát fognak jelölni, de nem kell az ilyen apró megjelenítéssel megelégednünk, hiszen ha beleklikkelünk jól – máris jön az egész képernyős nézet. Itt pedig jól megtanulmányozhatjuk az univerzum éppen adott szeletkéjére vonatkozó összes nagyobb szigetcsoportot és nevezetességet – valamint elolvashatjuk az adott misszióra vonatkozó feladatainkat. A játékmenet a térkép nézegetése közben amúgy szünetel. Vissza a játékba, hiszen a térkép ikonja felett két fontos kallantyú is heverészik: az egyik egy halálfejet ábrázoló pöttyenet, a másik pedig egy négy színben pompázó skála. Míg az előbbivel a képernyő bal szélére applikálható mobil ablakot varázsolunk, melyben a fegyverzet eloszlását tekinthetjük meg hajónkra vonatkoztatva, addig az utóbbival a sebességünk arányait állíthatjuk (értelemszerűen a zöld a teljes gáz és a piros a teljes stop). A kép közepén lévő alsó csíkjára térve először is láthatunk egy homokórát, mely nagyjából a segítség, baj van vagy a vécére kell mennem típusú ügyfeleknek használ, hiszen megállítja a csaták illetve a játék folyását, és szabadon nézelődhetünk, stratégiát tervezhetünk, vagy csinálhatunk bármit – hiszen menteni majd csak a pályák végén fogunk tudni... A kis zászlóshajók ikonja jelképezi a csapataink által felvett formációt (támadó, haladó, védekező, stb.), a kis tűz ikonnal pedig egyesített támadást adhatunk ki: minden harci szerszámunk ugyanazt a teknőt fogja támadni. A nagy hajó ikonja melletti csíkok mutatják az életerőnket, a vitorla sebességét és a manőverezési képességeinket – értelemszerűen mindhárom végtelenül fontos ahoz, hogy sikeres küldetéseket tudjunk végrehajtani – de ezeket alkalomadtán szervizeltethetjük is majd az erre fenntartott pontokon. A buborékablakban az eddig elhangzott beszélgetések és parancsok követhetők le végig – míg az utolsó parancs, ami kiadható, az a waypointok beállítása. A kép jobb szélén még terpeszkedik egy kis hajóablak, ezzel a rendelkezésünkre álló harci mének irányítását vonhatjuk felügyeletünk alá, és manuálisan is elvezérelhetjük őket, vagy önmagunkhoz csatlakoztathatjuk.

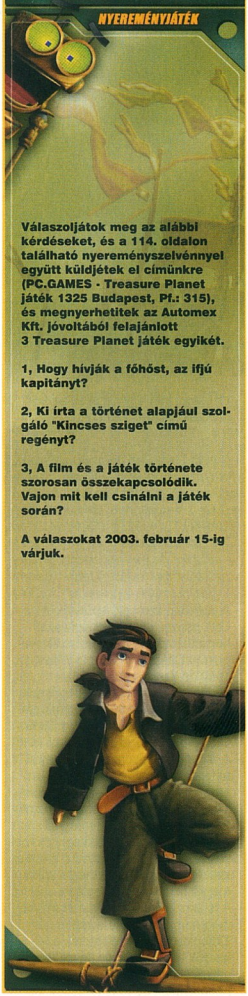
Hajónk alatti iránytű és sárga nyíl mindig segíteni fog majd minket a tájékozódásban, ám ezzel még nem értek véget a lehetőségeink. A kiemelt egységeken történő jobbklikkelés további interakciókhoz vezethet, mint például a kötéllel történő hozzánk csatolás vagy közelharcba keveredés, de említhetném a lehorgonyzás nagyszerű lehetőségét, vagy egyszerűen csak a nézelődés lehetőségét. Az első pár misszió után már lehetőségünk akad fejleszteni is – ami az addigi teljesítményünk függvényében történhet. Minden elpusztított kalózhajó után pontokat kapunk, aminek ellenértékben a pályák elején személyzetet és fegyverzetet upgrade-elhetünk. Ezekre jól figyeljünk oda, hiszen nem mindegy, hogy hány századponttal tud majd többet a hajónk egy-egy kritikus csata közben!

Mivel lassan a cikk végéhez érünk, nem ártana értékelnünk egy kicsit. Mivel kalózkodni a Pirates C64-es megjelenése óta mindenki szeret, így a téma hálás fogadtatásra találhat a nagyközönségnél – főleg akkor, ha a megjelenítés és kivitelezés ilyen profi szintet tud ölteni, mint ahogyan ezt most előadták a Barking Dog emberei. A csillagködök, a háttér szép színes – esztétikailag mindenképpen díjnyertes tudott lenni a szememben. Aztán az ötlet, hogy a jövőben járva még mindig flottillák és fából készült hajók szelik a képzeletbeli habokat (csak immáron az űrben járunk), szintén jó pont tudott lenni a szememben, az igen komoly zenei alátéstésről már nem is beszélve. Bár – hogy a Haegemoniával példálózzak –, nem feltétlenül tudta a magyar gyöngyszemet überelni, de azért komolyan ott lohol a nyomában. Az effektek, az ellenfelek mesterséges intelligenciája és a missziók felépítése mind-mind olyan munkát sejtetnek engedni a háttérben, ami nemcsak kemény, hanem eredményes is volt. Egyetlen ponton vérzett el a játék a végső megmérettetés során: hiába minden pozitívum, és tényleg nagyszerű megvalósítás – ha a korosztály jelen esetben sem tudott a magasabb régióba lépni, és sajnos megrekedt egy sacc per kábé középső szinten. Már nem a kisgyerekek, de még nem a felnőttek világa – és hát ez a lebegés a szintek között nem tesz jót a programnak. De aki ezt nem bánja, az bátran csapjon a lovak közé, és próbálja ki a játékot – 85% már nem olyan rossz érték…

Bagó Péter

TREASURE PLANET

NYEREMÉNYJÁTÉK



Válaszoljátok meg az alábbi kérdéseket, és a 114. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt küldjétek el címünkre (PC.GAMES - Treasure Planet játék 1325 Budapest, Pf.: 315), és megnyerhetitek az Automex Kft. jóvoltából felajánlott 3 Treasure Planet játék egyikét.

1, Hogy hívják a főhőst, az ifjú kapitányt?

2, Ki írta a történet alapjául szolgáló "Kincses sziget" című regényt?

3, A film és a játék története szorosan összekapcsolódik. Vajon mit kell csinálni a játék során?

A válaszokat 2003. február 15-ig várjuk.

MINIMUM CONFIG: PII 450, 64 MB RAM, 16 MB videokártya
JAVASLAT: PIII900, 128 MB RAM, 32 MB videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Privateer's Bounty: Age of Sail II	Haegemonia
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/11 - 85%	PC.GAMES - 2002/12 - 98%

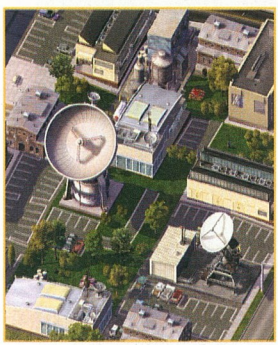
- Szép csillagfelhők
- Gyöngyörű zenék
- Változatos karakterek
- Túl gyerekes
- Nehézkes irányítás

85%

EA GAMES
MAXIS
SIMCITY.EA.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

SIMCITY 4

Egy játék, melyet nagyon sokan vártunk, és melyért nagyon sokan izgultunk. A végeredmény legmerészebb álmainkat is túlszárnyalja, és vele ismét régi fényében ragyoghat a kultikus sorozat és hányatott sorsú készítőinek hírneve.



Houston, van egy kis problémánk, hallotok minket? Houston...

Amikor 1994 vége felé munkahelyi monitoromon feltűnt a SimCity-2000 képe, és belekóstoltam a játékba, azonnal döntöttem: PC-t kell vásárolnom otthonra. Ez volt az a játék, amely számomra a 8 bites korszak végét jelentette, és mind a mai napig örömteli perceket szerez – hiszen túlélve minden gépcserét, folyamatosan fent van az aktuális merevlemezen (a Transport Tycoon Deluxe-szal együtt). Érdekes, hogy még az SC3000 sem tudta kiszorítani, hiszen bármennyire is ötletes és jó volt az utód, valahogy mégsem tudtam vele örök barátságot kötni – persze ne feledjük, az egy, a biztos pusztulástól az EA mentőöve által megmentett cég első kísérlete volt az újrakezdésre. Épp ezért felfokozott kíváncsisággal vártam: a sok vihart megért, de ma már egyre karakteresebb és régi önmagához egyre jobban visszataláló Maxis mit tud felmutatni nekem.

Nos – többet, mint reméltem! Az új játékban benne van az SC2k bája és szellemisége, az SC3k hasznos újdonságai, az összes búnk-bajunk javításával és temérdek új ötlettel, apró finomsággal megfűszerezve.

Szép új világ

Kezdjük a látvánnyal. Az SC4 immáron teljesen 3D-s, azaz minden poligonból áll a házaktól a párbeszédablakokig, még ha előbbiek sprite-oknak, utóbbiak 2D-s objektumnak látszanak is. Az SC4 trimetrikus nézőpontot használ, szemben az elődök dimetrikus ábrázolásmódjával (sokszor helytelenül izometrikusnak mondják őket, de az egy harmadik kivetítés, ebbe ne menjünk most bele...), ez kissé laposabb, elforgatott látványt jelent. Mivel több ezer poligont kell kezelni, a jelenlegi géperők ismeretében a készítők hagyományosan korlátozták a szabadságfokot, azaz négy rögzített szögből (az ismert forgatás) és 5 zoomszintből áll a kamerakezelés.
Maga a látvány egyébként valóban döbbenetes, fantasztikusan sikerült minden tárgy, épület, ember, állat és növény – él, lélegzik a városunk, és mivel immár valós napszakváltozás is beállítható, káprázatos az esti fényben fürdő városunkat „teremtői" magasságunkból szemlélni. Mindehhez a szokásos kellemes zene társul, kitűnő hangulatot árasztva. A dolognak persze van árnyoldala is, és ezt megint csak a gyengébb vasak tulajai szenvedik el, ugyanis a fejlesztők szerint erős kompromisszumokkal megépített motor így is alaposan megizzasztja gépünket. Az SC3k jól ismert kék négyzetei eltűntek, helyette egy „butított" nézetet látunk, amely folyamatosan tisztul ki, hasonlóan az Internetről letöltött egyes képekhez (lásd: progresszív jpeg, csak a rend kedvéért).
Hadd vegyem ehhez a fejezethez a kezelőpanelt, mely alapos változáson ment át, és nemcsak a szemnek öröme – nekem legalábbis nagyon bejött. A Sims-rajongóknak ismerős lesz a kinézete, hiszen ugyanaz a design, persze adaptálva a játékhoz. Minden szükséges információ előttünk van, és ami nincs, az pillanatok alatt elővarázsolható, rendkívül összeszedett és átgondolt az egész. Tanácsadóink önálló életet élnek, akinek baja van, az piros háttér előtt gesztikulál, így gyorsan megtudhatjuk, hol van gond. Külön lapon vannak a közvélemény-kutatási adatok, a pénzügyi jelentések, a grafikonok és a különféle nézetek is gyorsan elérhetőek – öröm vele dolgozni! Az egyetlen negatívum talán, hogy sem „mentés másként", sem visszatöltés nincs, ha valamit elrontottunk, a régebbi állást csak úgy tudjuk visszanyerni, ha mentés nélkül kilépünk a régióba, majd vissza a városunkba. Ezen azért picit faraghattak volna az urak...

Az én régiómm...

A legjelentősebb, nyugodtan forradalminak nevezhető változás a régiók megjelenése, mely egy

Egy régóta várt játék, mely legmerészebb álmainkat is túlszárnyalja...

teljesen új szemléletmódot hoz, és amitől az SC4 már valóban újgenerációsnak tekinthető. A régió egy hatalmas terület, mely kisebb egységekre, a program szóhasználatával városokra tagolódik. A játék indításakor két lehetőségünk van: vagy egy kész régiót használunk, vagy újat hozunk létre. Ezután kiválasztunk egy területet, melyet „istenmódban" mi magunk alakíthatunk kedvünkre: síkságokat, hegyeket, völgyeket, tavakat és folyókat,

NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG

- A játékban szereplő épületek az USA három jellegzetes építészeti korszakának jegyeit hordozzák magukon: Chicago 1890, New York 1940 és Houston 2000.
- Tanácsadóink a Sims-rajongóknak ismerősek lehetnek, hiszen mindegyikük a sorozatban (főleg a Sims Online-ban) szereplő népszerű NPC.
- A Sims sikere nyomán nagyon sok tehetséges fiatal programozó jelentkezett a Maxisnál, így kényelmesen kiválogathatták a legjobbakat. Az oktatópálya ötlete is egy, a cégnél mindössze három hete dolgozó munkatárs fejéből pattant ki, és a pár nap alatt elkészített munka még a sokat megélt producert is meglepte...
- A játékot a munka kezdetén (mivel még nem volt biztos a végső név) Timbuktu néven emlegették a fejlesztők – egy rejtélyes, távoli város, ahová álmainkban eljuthatunk... Később ezt TB2-re rövidítették, és sokáig ezen a néven futott a project.

Piros Jaguar, mindjárt beér a kórházhoz. Mindenki a helyén?

tengerpartot és kanyonokat, flórát és faunát. Vulkánokat emelhetünk, meteorzáport küldhetünk a földre (milyen látványos lesz majd a becsapódás krátere egy város szélén!) – bármit megtehetünk, majd rögtön nekiállhatunk a várostervezésnek.
És hogy mire jó a régiózás? Az elődöknél nagy nehézséget jelentett a légszennyezés, melyet főleg az erőművek és az ipari negyedek okoztak. Most megtehetjük, hogy az egyik településünket kinevezzük ipari városnak, a másikat pedig csak lakó- és kereskedelmi zónákkal építjük be. Az iparváros ellátja árammal a szomszédos települést, miközben munkalehetőségeket is kínál. Így egy rendkívül összetett, és szinte mozaikszerűen felépíthető világot kapunk, ahol iparvárosok, tengerparti üdülőhelyek, nyüzsgő metropoliszok, agrártelepülések (immáron a mezőgazdasági területek egyszerűen, zónaként „állíthatók elő"!) váltogathatják egymást. De kis szemléletváltással kinevezhetjük a régiót egyetlen városnak is – kapunk is készen három, földrajzi hűséggel megépített települést: London, Berlin, New York –, ahol a területek az adott város egyes negyedeinek felelnek meg. Ráadásul van egy importfunkció is, tehát baráti körben kioszthatjuk a feladatokat: míg mi Manhattant virágoztatjuk fel, addig társunk Brooklyn életét szervezi, majd elküldjük egymásnak munkánkat, így pillanatok alatt megépülhet a „Big Apple" saját ízlésünk szerint.

Az én városom...

Lépjünk be a városba. Az első kellemes meglepetés, hogy újabb tehertől szabadulunk meg: nem kell a szokásos módon parcellázni, azaz egységeket számolgatni, utakat létrehozni és feltölteni a területeket a megfelelő zónával – kiválasztjuk mondjuk a közepes sűrűségű lakóövezetet, és ahogy növeljük a kijelölést, úgy jelennek meg a megfelelő méretű telkek és az azokat elválasztó utcák! Immáron ugyanis a sztráda mellett (itt jelentősen könnyítettek a fejlesztők a rámpák építésénél) főút és városi utca is építhető, így a forgalomszervezés is összetettebb és életszerűbb lett. (Már nincs semmiféle korlátozás, azaz akár a játék elejétől kezdve építhetünk autópályát vagy metrót, persze sok értelme nincs, se pénzünk nem lesz rá, se a város kezdeti nagysága nem indokolja.)
A középületek építésénél hálás dolog, hogy látjuk hatósugarukat (mindnek van, tehát az oktatási intézményeknek is!), és rájuk klikkelve egyenként beállíthatjuk költségvetésüket, ami kasszánk szempontjából igen előnyös. Immáron ugyanis nem éves, hanem havi elszámolás van, ami pergőbbé teszi a játékot, ugyanakkor nagyon oda kell figyelnünk, mert hamar elúszhat a vagyonunk.
Szintén új, hogy az adót három „sávban" állíthatjuk be (tizedes pontossággal!), így például magasra húzva a kis bevételt termelő, és alacsonyra állítva a magas profitú kereskedelmi egységek adóját utóbbiakat becsalhatjuk városunkba – ezzel a módszerrel régi kedvenceink, a környezetbarát high-tech ipari cégek is igen egyszerűen betelepíthetők.
A különféle városi jóságok, szórakoztató- és pihenőegységek – parkok, játszóterek – sora alaposan kibővült különféle sportpályákkal, stranddal, díszterekkel és egyéb mókákkal, és a város által felajánlott épületek (polgármester háza, szobra stb.) is bővültek, temetőtől az operaházon át a filmstúdióig. Most már a templomokhoz is itt juthatunk hozzá, ám szinte az összesért fizetnünk kell, és jóval több tényezőtől függ, hogy megkapjuk-e őket, a lakosok száma mellett bejátszik népszerűségi indexünk, bizonyos

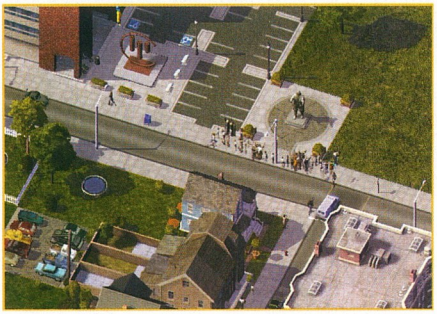
EGY KIS HUMOR

A városba költöztetett Simjeink jelentései nem kevés humorral vannak fűszerezve, ebből válogattam, hogy kicsit megpróbáljam visszaadni a hangulatot:

„Hazafelé utaztam, Kredenc polgármester, készülve arra, hogy feltegyem a lábam, vacsorázzak egy jót, és kicsit nézzem a tévét. Behajtottam a garázsba, CSAKHOGY NEM VOLT GARÁZS! A házam helyén füstölgő romok. Mi történik ebben a városban, polgármester? Most új helyet kell találnom. Először keresek egy éttermet, ami még áll..."

„Nem tudom, mi történik velem, polgármester. Mononucleoisis, fibromyalgia, pneumonia – amit csak el tud képzelni, és mindezt az elmúlt fél év alatt. A latin lassan a második anyanyelvemmé válik. Az egyik ilyen nyelvtörő hamarosan el fog vinni. Mi folyik itt? Hogy lehetek ennyire beteg?"

„ANNYIRAAAA készen állok a nyugdíjra, polgármester! Pihenés, jövök! Azt tervezem, hogy építek az udvarban egy patkódobáló helyet, átépítem mindkét fürdőszobám, weblap-készítő kurzust veszek és elmerülök a francia tésztakészítés rejtelmeibe. Mindezt a következő 8 hétben!"



épületek megléte vagy akár a régióban működő városok száma is, és olyan huncutságok, mint bizonyos számú gazdag polgár vagy mezőgazdasági munkás. Ami külön fájdalomként ért (és biztos nem leszek egyedül ezzel), hogy az immár hagyományos, a terület értékét növelő látványosságokért (landmark) is pengetni kell, nem is keveset, így sajnos az Eiffel-torony vagy a Taj Mahal csak erős pénzügyi helyzetben építhető meg városunk ékeként. Maga a játék amúgy is szerintem kicsivel nehezebb elődeinél, azaz komplexebb, realistább a szimuláció, így bizony alapos és körültekintő várostervezésre van szükség, hogy megfelelően fejlődjön városunk, miközben mérlegünk is pozitív irányba billen – elég egyetlen rossz döntés, és kártyavárként omlik össze a gazdaság, településünk hanyatlásnak indul, ahonnan szinte nincs visszaút…

Az én polgárom…

Újabb, igen ötletes és jópofa lehetőség saját embereinkkel belakni a várost. A My Sim-nek nevezett opciót kiválasztva akár a játékhoz mellékelt, akár a gépünkön terpeszkedő The Sims-ből egy mozdulattal átrántható saját „tamagocsinkat" beköltöztethetjük bármelyik házba, és innentől kezdve nyomon követhetjük élete alakulását. Az óriási poénok (lásd külön) mellett hasznos is ez a funkció, hiszen emberünk átlagpolgári reakcióiból közvetlen hangú helyzetjelentéseket nyerhetünk városunkról – ha például egy lakónegyed fejlődése leáll, elég bepakolni valamelyik házba „kémünket", aki pillanatok alatt megmondja, mi a problémája a környékkel. Ettől a növumtól sokkal személyesebb lett a város, hiszen megfigyelhetjük, amint emberünk autóba ül, és munkahelyére hajt, és sorsának alakulását is láthatjuk városunk fejlődését – az én Simem, Bobby Simson gyári munkásként kezdte, majd esti iskolában lediplomázott, egyre feljebb jutott a számárlétrán, végül a belvárosi kórház elnök-vezérigazgatójaként vonult nyugdíjba. Aztán eljött az elkerülhetetlen, és jobblétre szenderült, örökét fia vette át, így generációk hosszú során át kísérhetjük figyelemmel a család életét. (Csak megnyugtatásul: természetesen ez nincs visszahatással a The Simsre!)

Az én haragom…

A tájépítésnél már említett „istenmód" a város ápolgatásánál limitált lehetőségekkel működik – magyarán ilyenkor a katasztrófákat tudjuk levezényelni, és haragvó teremtőként küldhetjük városunkra a természeti csapásokat, ami jó móka, és persze a másik oldal szerepébe bújva kipróbálhatjuk, sikeresen szerveztük-e meg katasztrófavédelmünket... A 3D itt aztán kedvére orgiázhat, és ezt meg is teszi, elképesztő effektparádét produkálhatunk, a hatalmas robotok támadása közben csapkodó villámok, záporozó meteorok és a város közepén kiemelkedő vulkán haragját a földrengés teheti teljessé.

Konklúzió: az én játékom!

A kissé rövidre nyúlt tesztidőszak alatt is teljesen beleszerettem a játékba. A SimCity 4 minden elemén látszik, hogy a sorozattal belsőséges viszonyban lévő profik készítették, rendkívül átgondolt és összeszedett az egész, tele friss és jó ötletekkel és elismerésre méltó precizitással, méltón a Mester, Will Wright szellemi örökségéhez (ő már nem vett részt a fejlesztésben). A legnagyobb dicséret a magam részéről csak annyi lehet, ha azt mondom: végre megkezdheti jól megérdemelt nyugdíjas éveit az SC2000, mert megérkezett az igazi trónörökös – úgy vélem, hosszú és sikeres uralkodás veszi kezdetét…

}{redenc

PÁR TANÁCS INDULÁSNAK

- Alaposan tervezd meg a régiót, melyik várost hová építed, és készítsd elő településeid alapját gondosan, most még ingyen van!
- Vedd figyelembe, hogy a szimuláció nagyon szigorúan veszi a lakóépületek és a munkahelyek közti utazás távolságát, ha túl nagy a kettő között a távolság, építs vasútvonalat, kombináld a lakónegyedeket kereskedelmi zónákkal, hiszen itt is van munkalehetőség (immáron vannak külön szolgáltató cégek és irodaépületek), és az említett adójátékkal telepíts a városba high-tech ipari cégeket!
- Bár immár lehetőség van agrikultúra kiépítésére, ezzel bánj óvatosan, mert a talajba szivárgó trágya vízszennyezést okoz, ezért a szántóföldeket tedd a város szélére, és melléjük húzz utat, esetleg hagyj egy sávot a leendő sztrádának, és fedd le a szennyezés területét kereskedelmi zónákkal vagy közintézményekkel, sportpályákkal, parkokkal, fákkal.
- A régiókat csak főút vagy autópálya kötheti össze. A városban érdemes utcákat építeni először, majd ha már túl nagy a forgalom, fejleszd ezeket utakká.
- Indulásnál állítsd az adókat 9,0%-ra, majd el lehet kezdeni az igényeknek megfelelő állítgatást. Hallgass tanácsadóidra, jó szakemberek!

MINIMUM CONFIG: PIII 500, 128 MB RAM, 16 MB D3D videokártya, DX 7.0, 1GB HDD
JAVASLAT: P4 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB videokártya (vagy ezek duplája…)

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	SimCity 2000	SimCity 3000
Képmutató	Nincs	95%	89%

- Grafika
- Kezelőfelület
- Ötletek
- Játékélmény
- Erőforrásigény

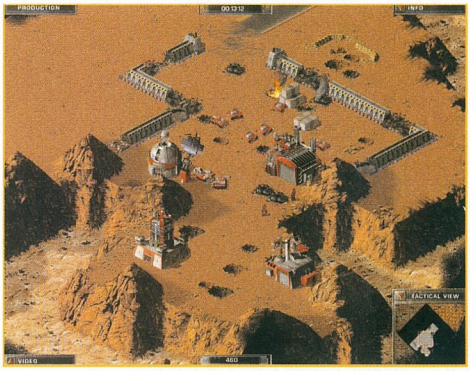
98%

MAYDAY - CONFLICT EARTH

Örömmel jelenthetjük, hogy – mint azt már a címlapon bizonyára észrevettétek – ismét sikerült egy teljes verziós valós idejű stratégiát elétek tárni a PC.GAMES mellékleteként.

A történet a távoli(?) 2051-be visz minket. Három nagyhatalom (na jó, az egyik csak nagyobbacska) próbálja megszerezni a végső győzelmet egy világméretű háborúban. Az Egyesült Amerikai Kontinens (UCA) képviseli a haditechnika csúcsát, mint ahogy sejteni lehet a nevéből is. Az Európai Unio természetesen a szövetségesük, bár a single-player játékban külön nem választható. Az Ázsiai Szövetség (ASF) szintén elég erős, bár technikailag régi, ám olcsó fegyverekre támaszkodnak. A Déli Blokk (SBL) magában foglalja az egész közelkeletet, de Afrika (szintén csak multiplay-ben választható) is az ő oldalukon áll. Utóbbinak – az előzőektől eltérően – nem lehetnek fejlesztései, de ezt a hátrányt ellensúlyozza kémkedéssel, (fekete-) kereskedelemmel és a technikák ellenségtől való eltulajdonításával. Mind a három hatalommal önálló offenzívát kezdhetünk, ennek megfelelően különböző nézőpontokból láthatjuk a háborút teljesen más történetszálra téve a cselekményt.
A készítők megpróbálták különválasztani a harcot a kutatástól és a nyersanyag-gazdálkodástól (utóbbit teljesen ki is vették a játékból), így a küldetések között stratégiánkat nyugodtan átgondolva tudjuk megvalósítani. Új játék indításakor (és minden küldetés után) a harci terminálon találjuk magunkat, ahonnan új bevetésekre indulhatunk a térkép segítségével (missions), fejleszthetjük hadiiparunkat (research), vagy kikémlelhetjük az ellenség szándékait, technikáit (espionage).
Egy küldetést elkezdve bizonyos számú egységet (gyalogost és járművet) kapunk, amihez újakat csak a harctéren található termelő épületek elfoglalása után készíthetünk. Ezek lehetnek ellenőrizetlen épületek – könnyű préda, csak be kell sétálni és már a mienk is –, vagy az ellenség tulajdonai – ekkor már meg kell értük küzdeni.
Az irányítás rendkívül egyszerű: bal gombbal kijelölhetjük a harci egységünket, egy következő ballal pedig elküldhetjük felderíteni a terepet; ha véletlen épp egy ellenség tévedne a kurzor alá, akkor pedig ádáz lövöldözésre buzdíthatjuk. Csoportos kijelöléshez a már megszokott módon kis téglalapot kell a kijelölendő csapat köré húzni. Gyalogosainkat ezen kívül utasíthatjuk még arra is, hogy foglaljanak el egy épületet (lefele mutató nyíl), ami mindaddig a birtokunkban marad, amíg nem teszi ugyanezt az ellenség is immár a mi épületünkkel, vagy az meg nem semmisül.

A grafika némileg hajaz a C&C korábbi epizódjaira, bár a termelő- és kiszolgáló épületek animált megépülését nem átallottak megspórolni azzal, hogy mindet készen kapjuk, a harci egységeink pedig szintén már menetfelszerelésben cuppannak ki a csarnokból.



Délről csak a hegyi kecskék támadása várható

Mivel a játék optimális gépigénye elhanyagolható a jelenlegi átlagos számítógépekhez képest, érdemes a maximális 1024*768-as felbontásban játszani a nagyobb belátható terep miatt (bár ilyenkor nem valami nagy méretűek egységeink, ami nehezítheti a felismerésüket – megoldás: egy nagyobb monitor).
Összegzésképpen: a mai programok grafikai szinvonalával nem összevethető (bár egy-két éve még tényleg eleg jó volt), de mindemellett izgalmas játékban lehet része annak, aki helyet enged a Mayday-nek a merevlemezén.

BeeGee

62 **SHADOW OF MEMORIES**
Öreg szerepjátékosok nem először találkoznak a „halál csak a kezdet" témával (papíron: Kult, Wraith; PC-n: Torment) – és most itt egy újabb sötét kaland…

KALAND/RPG

Kellően nehéz hónap volt 2002 decembere – gondolom, ezzel a legtöbben egyetértetek. Előrehozott határidők az ünnepek miatt, vagy éppen vizsgák (meglehet nem is kevés), ajándék-vásárlás, szervezés, készülődés – kinek-kinek mi jutott. Csak remélni merem, hogy legtöbbünknek hamar visszatérül a befektetett idő és energia – talán akár kamatostól is. Ha igen, akkor jöhet végre egy kis csend és pihenés – amiben talán az újságunk és a játékok is segítenek. :)

TARTALOM

57 | DEFECTION
Furcsa főszereplő, furcsa útitársak, CRPG-viszonylatban szokatlan, sci-fi világ. Te vadászol, vagy rád vadásznak? Mi is történik itt?.

58 | HARBINGER
Elsötétíté az egeket ekkoron egy irdatlan vashajó, mely egy távoli, idegen világról jöve: s kiszipolyozá planétánk kincseit, s megölé fiaink és lányaink javát, majd elragadá és szolgasorba dönté népünk maradékát...

60 | MIDNIGHT NOWHERE
18+, avagy egyértelmű piros karika a képernyő bal alsó sarkában: meztelenség, horror és erőszak. Igaz, nem a tévében adják, cikkírónk szerint viszont még így is komoly gond van a képminőséggel.

62 | SHADOW OF MEMORIES
Lehetőséged sincs állást menteni, máris meghalsz, épphogy belevágsz ebbe az interaktív filmbe - és pont ez a lényeg. Mert valakitől kapsz egy esélyt eztán, hogy megakadályozd önmagad meggyilkolását.

64 | INQUISITION
Szerző testvérünk alaposan vallatóra fogta a középkori tolvaj főszerepeltetésével vádolt programot: feljegyzései, melyeket közzé teszünk, elég nyomasztó képet festenek - több szempontból is.

66 | POST MORTEM
Kaland noir: sötét panoráma, sötét történettel. Remek mozik és hangulat, kevés feladvány és rövid játék - édes-savanyú mártás a Syberia séfjeinek konyhájából.

68 | TONY TOUGH AND THE NIGHT OF THE ROASTED MOTHS
Kaland light: magán-nyomozunk itt is, de 2D-ben, igazi old-school hangulatban. A játékban egy ügyet, itt az újságban a játékot vehetjük nagyító alá.

ELŐREJELZÉS

DAoC: Shrouded Isles	2003/02	Wanadoo
Project Entropia	2003/02	MindArk
Gothic II	2003/03	JoWood
Mistmare	2003/03	Mindscape
I. Jones and the Emperor's Tomb	2003/03	LucasArts
EVE Online – The 2nd Genesis	2003/04	CC Productions
SW Galaxies: An Empire Divided	2003/04	LucasArts
Lionheart	2003/04	Virgin Interactive
SW: Knights of the Old Republic	2003/06	LucasArts
Syberia 2	2003/10	Microids

TOPLISTA

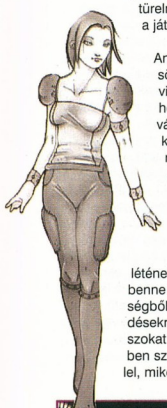
1. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
2. Arx Fatalis	JoWood
3. Post Mortem	Microids
4. NWN: Witch's Wake	Infogrames
5. Divine Divinity	CDV
6. Syberia	Wanadoo
7. Icewind Dale 2	Interplay
8. LotR: Fellowship of the Ring	Vivendi
9. Dungeon Siege	Microsoft
10. Diablo II: LoD	Vivendi

MÉG NINCS
QUANTA ENTERTAINMENT
WWW.QUANTA-ENTERTAINMENT.COM/DEFECTION
2003. IV. NEGYEDÉV

DEFECTION

Bár a szó jelentése semmi jót nem ígér, a Defection lehet az RPG-színtér jövő évi felfedezettje.

Ha egy cég, kreatív emberek csoportja vagy akár egy mezei mesélő szerepjáték-világot készít, akkor meglehetősen ritka a futurisztikus, de nem a Földön, hanem egy teljesen fiktív univerzumban játszódó világ. Quantáék egy ilyen, Ansalon névre hallgató „otthonba" helyezték ígéretes RPG-jüket, a Defection-t. Azt nem tudom, hogy a TSR, pontosabban a Wizards Of The Coast mit szól a név lenyúlásához (Ansalon Krynn világának – Dragonlance, AD&D 2. kiadás, ill. Fifth Age – legismertebb kontinense), viszont az előzetesek alapján türelmetlenül várom a játékot.



Ansalon itt egy sötét, egzotikus világ, változatos helyszínekkel és változatos lakókkal (emberek, androidok, egyebek). Mi Mark-1-et alakítjuk, a félig ember, félig gép lényt, aki saját létének értelmét, a benne rejlő kettősségből fakadó kérdésekre adható válaszokat kutatja, és ebben számos segítőre lel, miközben egy feszültséggel teljes történet bontakozik ki. Jó, ez így túlontúl dramatizált, a lényeg, hogy az események nem karakterünktől függetlenek, hanem szorosan kapcsolódnak a sorsához, útkeresésséhez. Főbb társai Olathe, Dogan és Kariudo lesznek, akik nemcsak furcsa hangzású neveket, de rengeteg furcsaságot is viselnek magukon, magukban. Olathe egy (nagy)macska kecsességével mozgó felderítőnő, aki az ősi emberi technológiák tanulmányozásával múlatja szabadidejét. Dogan a druidák növényekkel, állatokkal kapcsolatos tanaiban mélyedt el, különös tekintettel ezek mérgekkel kapcsolatos részeire, és ebbéli tapasztalatait kedvtelésből üzött „csöndes gyilkos" mesterségében kamatoztatja. Kariudo egy intuitív vak harcos, aki telepatikus pengével hadakozik, jó szeme van a szebbik nem szebb tagjainak kiszúrásához, és szarkasztikus megjegyzéseivel örök poéngyárosa a csapatnak.

Az efféle RPG-k sarkalatos pontja a harcrendszer, illetve a dialógusok lebonyolítási mechanizmusa. (Van-e hatása a választásaimnak, ha igen, akkor milyen távon, mennyire rétegzett az NPC-k tudása, mennyire egyéni a megszólalásuk, stb.) A harcok valósidőben zajlanak, viszont parancsok kiadása végett bármikor szüneteltethetjük a csörtéket (ez tán a legjobb módszer), és mivel a világ alapban 3D-s (persze dominál az izometrikus nézet), még mutatósak is. Mágia ugyan nincsen, csak szakértelemként funkcionáló, mágiajellegű képességek, de ebben a világban ez tökéletesen megfelelőnek tűnik. A párbeszédek – az ígéretek alapján – szintén nagyszerű megoldásokkal operálnak, még saját társainktól is tudakozódhatunk, akiket amúgy közvetlen irányításunk alatt tartunk.

A Defection sajnos erős gépen lesz élvezhető, a Quanta minimumként 800-as PIII és 32 MB-os videokártyát ír elő, ez 800x600-ban történő futtatásra talán elegendőnek bizonyulhat. Multiplayer részt és kiegészítőket nem terveznek, de a szállingózó hírek alapján ezek hiánya nem is tűnik oly' nagy bűnnek, részemről elégedett lennék azzal is, ha egy ehhez hasonlóan derülátó leírást írhatnék a kész változatról...

sajoati

Nem, nem én vagyok Piroska, de te sem sokáig leszel már Farkas...

AMIT MÉG TUDNI LEHET RÓLA

Tények röviden, amiket a Defection-ről még tudni lehet. Az eredeti cím D.E.F.E.C.T.I.O.N. – hogy ez minek a rövidítése, az rejtély. A zenét David Arkenstone jegyzi, a minta mp3-ak alapján nem lesz rossz, minőségileg korrekt, a modern, gépi hangszerek mellett kinéz egy csepp természetes, valódi zeneszerszám megjelenése is. Ez is több a semminél. És végül a csapatunkról: legfeljebb ötfős lehet, gyakran toborozhatunk majd embereket, ezek (velünk együtt) a szokásos tapasztalati pont, szintlépés rendszerben fejlődnek. Bár mágia valóban nincs betervezve, a speciális képességek a manához hasonló Kiből „varázsolhatóak" el.

DREAMCATCHER INTERACTIVE
SILVERBACK ENTERTAINMENT
WWW.SILVERBACKGAMES.COM
2003 I. NEGYEDÉV

HARBINGER

Eleddig csak a Marvel képregényekben találkoztam bolygóevőkkel. Most itt van egy Arizonából...

A legújabb svájci zsebkés, önjáró, intelligens kivitelben.

Az égbolt elsötétül, ahogy a Harbinger belép a naprendszerbe, mérete mellett eltörpülnek a planéták, távozása után csak üresség és pusztítás marad. Teljes civilizációk tűnnek el, bolygók enyésznek semmivé, a túlélők zöme pedig a monstrum munkatáboraiba kerül. A kevésbé szerencséseket laboratóriumokba zárják, ahol erőszakos kísérletezések alanyaként csak abban reménykedhetnek, hogy elmélyük mihamarább megbomlik... Mégis vannak, akiknek sikerül megszökniük fogságukból, és „föld alatti" ellenállást formálva rejtőznek a behemót elfelejtett szintjeinek mélységeiben. Felszerelésük nem több annál, amit a szerencsétlen pusztaságok lakóiként a kietlen síkokról el tudnak ragadni, ezekkel védekezve a levadászásukra küldött kíméletlen osztagokkal szemben. Egy ekkora méretű hajó rengeteg búvóhellyel és még több fölfedeznivaló technológiával rendelkezik. A történet további része Rád vár.

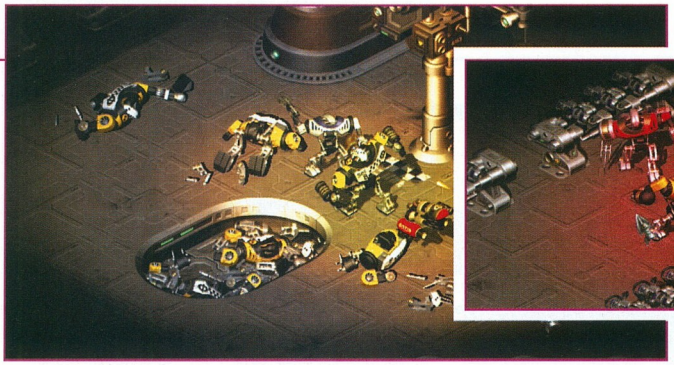
Hm, remek kis bevezető, az bizony. A hivatalos reklámanyag része ez a (természetesen angolul, némiképp prózaibb megfogalmazásban előadott) néhány sor. Azt kell, hogy mondjam – nagy X-akták rajongó lévén (éphogy csak „I want to believe"-es poszterem nincs) – ezek az idegenes témák mindig lázba tudnak hozni. (Legtöbbször rövid időre, kidolgozatlan/bárgyú voltuk miatt.) Ezúttal is így jártam, föllelkesültem az első információcseppek édeskés ízétől, de ahogy lenni szokott, a végére kissé keserű szájízzel fejeztem be a Harbinger elnevezésű lélekütő kóstolóját. Hogy gonosz módon a T. olvasókat is hasonló élményben részesítsem, folytatom a háttértörténet taglalását, aztán jöhetnek a negatívumok...

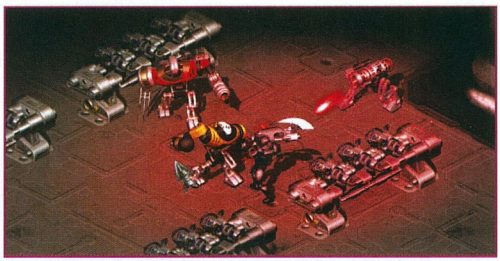
Szóval itt van ez a hatalmas, űrhajónak szinte alig nevezhető tákolmány, a Harbinger. Még talán a Halálcsillagnál is nagyobb – és a birodalmiaknál jóval kegyetlenebb nép lakja, a vantirok, akik persze legfőbb ellenségeink lesznek a játék folyamán.

Mi magunk három, osztályszerű különbségeket hordozó szereplő közül választhatunk virtuális megtestesülést: emberként, fél-robotként vagy egy békés idegen faj, a culibine-ok egy képviselőjeként vághatunk a kalandokba. Félreértés ne essék, nem alkothatunk saját karaktert, ezek megadott figurák, épp ezért említettem „osztályszerű különbségeket", mert e trió kb. a Diablo harcos/tolvaj/varázsló megfelelője. A robot – aki/ami elméjének harci mechanizmusokba való beültetésének eredménye – a tökéletes gyilkológép, a culibine az energiák mestere, az ember pedig amolyan mindenes/tolvaj. Mindhármuknak megvan a maga kis sztorija (lásd box), ahogyan rabságba estek, és ahogy onnan később szabadultak. Feladatunk, egyéni céljaink mellett (pl. a culibine, akinek bolygója odaveszett a Harbingerrel lebonyolított randevú során, most felettébb dühös és bosszúszomjas) a titokzatos gépezet (?) földerítése, végső mesterének elpusztítása. Az egyébként Tucson-ból (Arizona) származó Silverback kb. féltucat fejlesztője szerint ez a cél mindössze egy erőteljes vezérfonalat jelent, bőven akadnak mellékszálak, és ezek hangulati, történeti mélységet biztosíthatnak. Sajnos ezekről több nemigen szívárgott ki, az NPC-kről is csak gyanítani lehet, hogy a munkatáborok lakói, áruló vantirok, a hajóval a sztori előrehaladtával összeütközésbe kerülők (illetve ezek gyászoló rokonai). Ezzel a mondattal kb. le is zártam a pluszjellel ellátható részt, következzenek az ambivalens és a totál mínusz szekciók.

HARBINGERI SZOLGANÉPEK

A szolgákat Harbingeren nem nézhetjük le, hiszen mi is azok vagyunk, legalábbis kezdetben. A választható ember karaktert lopás közben érték tetten a vantir-ok, végül ravaszságának köszönhetően szabadult, és továbbra is eszében és ügyességében bízik. A félig robot, félig szerves lény a vantiri szemétdombon hevert, „élete" tulajdonképpen véget ért, míg a hajó pusztáit fosztogatók meg nem találták, és ki nem törölték gladiátor-programját. A culibine-ok bolygóját váratlanul érte a Harbinger támadása, és hiába próbáltak alkut kötni annak legénységével, nem kaptak kegyelmet. Az üzlet tárgya egy fajtársuk, a leendő főhősök egyike volt, aki most összes energiáját (és az ehhez kapcsolódó képességeit) a bosszúra tartogatja.





Kezd felforrósodni a helyzet - de hát addig üsd a vasat, amíg...

Akció-RPG Legolandben?

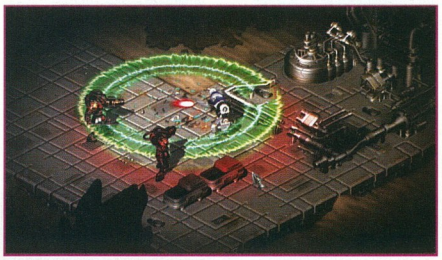
Alig csitultak el a zenéről, hangokról talált kevés információ miatt felvert felháborodásom halk hullámai, rögvest belebotlottam pár furcsa vonásba (?). (Hogy a klasszikus költői kérdéssel éljek: „Mi ez?? Bug vagy feature?") A minden valószínűség szerint nem bug-ként, azaz programhibaként számon tartható jellemzők egyike a sajátos grafika. Odáig rendben van, hogy 3D-s, a videokártyák kinőtték a régi 2D-s nézetet, pedig szerettük, nagyon. Az ilyenkor megszokott „sötétítsük el a képet, aztán adjunk rá fényforrásokat" technikáról sem ejtek ezúttal egy rossz szót sem. De azok a színek és azok a lények! Az egy dolog, hogy jó a krómos csillanás, de minden mechanikus teremtményre rátenni, az egy kicsit túlzás... Emellett nem tudom, ki hogy van/volt az „űrös" legóval, de anno mi rendelkeztünk pár doboz efféle csodával, talán úgy '90 környékén vagy annak előtte, no és ezek a Harbinger-szörnyek bizony azokra emlékeztetnek, de erősen. Nem emelnék kifogást, ha az előtörténet nem lenne annyira borongós, vészjósló stb. Ehhez képest kapjuk a legómonsztereket, meg néhány ritka idétlen kísérleti terméket. Kedvencem a „biter", ami egy kicsi barna kutyára hasonlít, akinek az arcába nyomtak egy ritkás fogú fehér fésűt. Nagyon édes a kis dög!

A játékmenetet az alcím alapján hamar belőhetjük, és ez sajnos holmiféle diablós hack&slash-t vetít elénk. Mivel nagyobb csapatunk aligha lehet, ezért az „ördögi" párhuzam helyénvaló, főleg mert arizonai barátaink is megjegyzik, hogy az bizony egy frankó kis játék volt. Ezzel kapcsolatban még tényszerűen közlik, hogy jó lesz ám, hogy nem kell folyton kattintgatni, mert a kiválasztott ellenséget valamelyik fél haláláig üldözni fogjuk. (Éljen.) Az valóban sok kellemes percet okozhat, ahogy próbáljuk a gyilkos szörnymassza közepéből az auto-harc hatására vadul rohangáló hősünket kimenteni.... Mielőtt azonban túlontúl elmaraszta lnám emiatt szegény Silverback-et (egy Dreamcatcher-ös szerződéssel a zsebükben nem is annyira szegények), megvárnám a végleges változatot, hiszen ki tudja, még az is lehet, hogy az értelmes részek dominálnak majd.

Harbingeri távlatok

Nem voltam ott az E3-on, akkor pontosíthatnék néhány honlapos, stb. infót, de ezek javarészt szakmai dolgok lennének. Így is kihagytam olyan fontos ismérvek hosszas ecsetelését, mint amilyen pl. a valósidejű anti-aliasing (élsimítás), a kiszámíthatatlan AI vagy a színes dinamikus fény. Mert az igazság az, hogy nem ezek miatt lesz jó vagy rossz egy program. (Oké, a kiszámíthatatlan AI-kon lilává röhöghetjük magunkat.) Ami fontos, az a játékmenet minősége (esetünkben főleg, hiszen multiplayer-opció nincs betervezve), a megfelelő egyensúlyok megléte (ellenségek és a főhős harci értékei, a tárgyak „árai", az extra képességek költségei, stb.), és hogy ezek mennyire kötnek le bennünket, szegeznek a monitor elé éjszakákon át. Ezek egzakt ismerete nélkül is kipróbálandónak tartom a Harbingert – kérdés, hogy az olykor gyermeteg grafikai megoldásokat feledtetni tudják-e az imént felsorolt tényezők. Hamarosan meglátjuk.

sajoati



AZ EMBERISÉG ÉS AZ IDEGENEK

Vélemények egy tévéműsorból, két nem mindennapi gondolkodótól: Ashley Montague (antropológus, az emberi agresszivitás szakértője (volt)): „Amire általában gondolunk természetesen, az az intelligens életforma, valami, ami hasonlít nemes mivoltunkra. Tökéletesen valószínű, hogy VANNAK ilyen intelligens életformák más galaxisokban. És még valószínűbb, hogy ezek közül sokan messze intelligensebbek nálunk.

Nem hinném, hogy várni kellene a találkozás megtörténésére, de minden erőnkkel azon kell lennünk, hogy felkészítsük magunkat erre."

Isaac Asimov (khm...): „Magam sem tudnék annál borzasztóbb rémálmot kigondolni, mint hogy kapcsolatba lépünk egy űrből érkező, úgynevezett felsőbbrendűvel, vagy fejlettebb technológiát képviselő fajjal."

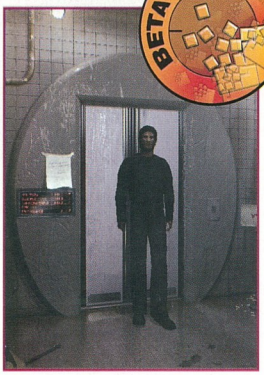
HASONLÓK?

Két rövid szerkesztői megjegyzés. Egy: engem a játék alaptémája egy kicsit emlékeztet az ID4 (nálunk „A függetlenség napja") címen vetített mozifilmre – csak (szerencsére) jól megcsavarták a dolgot. Kettő: még a Galaktika-sorozatban megjelent egyszer, réges-rég egy könyv egy bizonyos Jeremy Taylor tollából (ő gyaníthatóan D. Németh István névre hallgat eredetileg), Bolygófalók címmel – aki szereti a szatirikus fekete humor és a sci-fi keverékét, szerezze be mindenképp. :) (Nem hiszem, hogy bármi kapcsolat lenne a játék és e könyv között – csak egy újabb példa arra, hogy hasonló ötlet sok, egymástól független embernek is eszébe juthat.) – a szerk.

MIDNIGHT NOWHERE

BETA TESZT

Sötét fellegek gyülekeznek az emlékezetünk felett – avagy kalandjáték orosz módra (ezúttal rulett nélkül)...



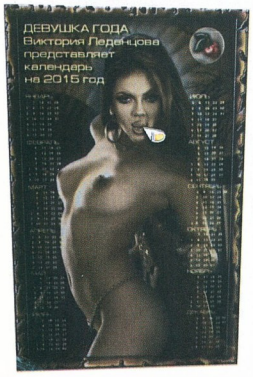
Itt valaki hamarosan ápolásra szorul - még jó, hogy ez egy kórház...

Irtózatosan rossz szokásommá kezd válni, hogy sosem hagynak nyugodni a látszat-dolgok. Egyszerűen egy belső késztetés munkál bennem minden egyes alkalommal: „nézz mögé, lásd meg, mi működteti – ne elégedj meg a mutatott képpel". Így voltam az amúgy még javában készülő Midnight Nowhere című játék 2 CD-s előzetes verziójával is, és még installálás közben belenéztem a készülő könyvtárstruktúrába. Mint utóbb kiderült: ez végzetes hibának bizonyult. A látvány ugyanis több volt, mint sokkoló. Na, nem a szerkezet kuszasága, illetve összetétele tántorított el a játék kipróbálásától, hanem a benne található állományok, és a belőlük alkotott grafikai elemek. 2002 végén – illetve 2003 elején, amikor a játék majd kiskereskedelmi forgalomba kerül – nem igazán tartom szerencsésnek egy animációt 5-6 képkockából álló TIF állományokból összeállítani. Szóval: első benyomás rendesen megvolt, de hát mit tesz Isten, nekem ezt a játékot ki kell próbálnom, ha korrekt véleményt szeretnék írni róla – úgyhogy megembereltem magam, és igyekeztem nem pálcát törni felette még indítás előtt...

Azonban az első benyomásom után alkotott kép sajnos nem változott – ez még mindig ugyanaz a játék, ugyanazzal a technikával megoldva, amit az imént a könyvtárszerkezetben láttam. Elég volt csak az első képernyő által nyújtott grafikai sokkot kiheverni – sehol egy beállítási lehetőség az Options menüben, hogy feljebb tornázzam a poligonok részletességének értékét, vagy hogy elmerüljek a másutt megszokott, különböző részletességi mutatók tengerében… „Akar-e árnyékot vagy sem?" – a gammakorrektúra mellett ez az egyetlen lehetőség figyelt a videobeállítások alatt. A fix 800*600-as felbontás tehát marad. Ez talán az előre renderelt háttereknek is betudható – mindenesetre ezekre mondjuk azt, hogy elmennek. Na de kérem szépen, ami a főhőssel történik, az már botrány! Szerintem ekkora öklömnyi pixeleket úgy nagyjából a megboldogult Commodore 64-en láthatott utoljára a nagyérdemű – de köszönhetően a Saturn+ fejlesztőgárdájának most, 2003-ban mindenki nosztalgiázhat egy kicsit. Természetesen itt még nem érnek véget az egyszeri tesztelő megpróbáltatásai: mozgásra is kell bírnia a játékot – illetve a főhőst magát! Itt, azt hiszem, végképp bedobtam volna a törülközőt, ha nem lenne ilyen áldott nagy kalandjátékos szívem, hiszen a képernyőváltások és az animációs fázisok eléggé ódivatú módszerrel lettek megoldva – azt a szót, hogy scrollozás (például), úgy látszik, kifelejtették a fejlesztők értelmező kéziszótárából.

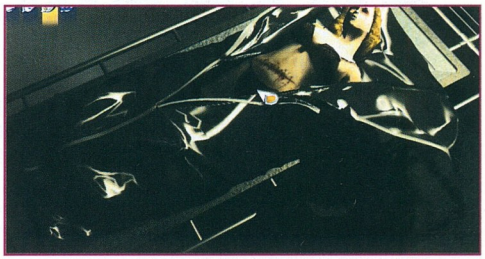
Na jó, csak vicceltem. Az ügy, ha nem is ennyire rázós, azért tényleg sokkoló kicsit első ránézésre, úgyhogy nagyjából fél-1 óra szükséges ahhoz, hogy az ember belerázódjon a játék hangulatába, rátaláljon a kezelés megfelelő menetére, és szemével odaillessze a helyére az animátorok még elvégezendő munkáját – na de az a végleges változatban valószínűleg csak a helyére kerül majd! ;-) Akkor nézzük is az alapfelállást, azaz, hogy mit kívántak tenni velünk Oroszföldebátor kódharcosai, és miféle játékba csöppentettek bennünket. Az egész játék során saját identitásunkat leszünk kénytelenek üldözni, hiszen elmeállapotunk radikálisan konvergál a heveny amnéziához – így tehát sem nevünket, sem hovatartozásunkat, sem egy icipici emlékünket nem tudjuk felidézni a múltból. Így tehát minden egyes adatra gyermeki ártatlansággal csodálkozhatunk majd rá – és higgyetek nekem: nem lesz rövid az út a végkifejletig.

A program egy kórházban játszódik nagyjából egészen végig. Első szakaszát, a hullaházat már kezdéskor megnézhetjük – ugyanis nem máshol ébredünk fel, mint egy fekete nejlonzsákban. A programozók humorérzékére vall a helyszínválasztás, melyet bőven alá fognak még támasztani a játékban előforduló helyzetek, dialógusok és megjegyzések. Merthogy hősünk bizony nem átall szarkasztikus kommentárt fűzni tevékenységünkhöz, illetve 1-2 hóbortos ötletünkhöz. Ettől függetlenül eléggé dermesztő légkört tud teremteni a játék – hiszen a humor ellensúlyozására ott figyel több liter vér, egy rakás hulla, a bemutatott erőszakhullám, néhány gusztustalanságig fajuló eset – és, persze a kivizsgálatlan rejtély velünk és a kórházzal kapcsolatban. A játék a



point'n'click kalandjátékok műfajába sorolandó – azoknak majdnem minden védjegyével bír –, leszámítva a fentebb említett apró-cseprő dolgokat (még egyszer az egyik legrosszabbat: a képernyő-scrollozás teljes hiányát). A közlekedést egy nagyszerű irányítús rendszerrel oldották meg: a képernyő négy sarkába klikkelve juthatunk el egy terület addig kivizsgálatlan részeire – mondjuk például a szoba egyik végéből a másikba. Az állóképeken azért elmerenghetünk egy picit, hiszen ezek lesznek a játszótársaink a program végéig – jobb, ha megbarátkozunk a kinézetükkel… A kezelés hűen követi a kalandjátékok tradícióit, hála Istennek nem változott semmi sem – azaz a rendszerint alkalmazott „nézelődés", „beszéd", „felvétel" és „használat" ikonok állnak majd rendelkezésünkre. Rendhagyó módon a képernyő bal felső sarkából választhatjuk ki, hogy mit szeretnénk még az akció végrehajtása előtt csinálni a képernyőn, majd ennek megfelelően az adott szem, száj, stb. ikon jelenik meg előttünk. A nem túlbonyolított kezelés ebből fakadóan nem is ismer több parancsot a szintén etalonnak kikiáltott inventory rendszer után, melyet nemes egyszerűséggel a jobb gomb lenyomásával érhetünk el. Természetesen, ahogy az a bevált módszer szerint lenni szokott, itt sem ússzuk meg a tárgyak gyűjtögetését – sőt, egymással történő kombinálásukat sem. Lesznek kulcsok, mágneskártyák, mikroszkópok, zseblámpák, mágnesek, videokazetták – ezek, és nagyjából még további 40-50 használható tárgy kerülhet a látómezőnkbe. Akadnak majd persze igazi kuriózumok is, mint pl. a levágott ujj vagy a vízzel töltött gumiövszer – ám minden poént nekem sem áll szándékomban lelőni: ezek csak amolyan kiragadott részletek lettek volna a már pedzegetett orosz humorból…

Hogy mivel tudták a készítők megtölteni ezt a kalandjátékot? Hát... Emeljük ki azt, amit ők is kiemeltek: nem tudom, hogy a pubertáskori emlékek tértek-e vissza a designerekben, a programozókban és a grafikusokban, de hogy az egész játékból árad a kendőzetlen női bájak mindenfajta megnyilvánulása, az holtbiztos. A naptárak, a fényújságok, a poszterek és újságok címlapján, beltartalmán mindenhol ott virít egy-két mutatósabb leányzó. Nem vitték túlzásba az öncenzúrát a készítők, annyi szent – és akkor még nem is szóltam (ebben a bekezdésben) a játék szellemiségének brutalitásáról…



Merthogy mi történik, ha oda minden normalitás, ha az erőszak és az őrület mindent elnyelni készül? Valaki előkap egy kisbaltát a farzsebből, és kinyit és levág és megcsonkít vele minden útjába kerülő tárgyat, élőlényt (testrészt)… És nekünk ezen kéne kiigazodnunk.

A Midnight Nowhere – korai munkanevén „Black Oasis" – kétségtelenül egy igen érdekes darab lesz a kalandjátékos társadalom számára. Ha megvalósításban nem is áll mindig a helyzet magaslatán, a hangulatával és a benne vázolt sötét képpel mindenképpen szerezhet 1-2 rajongót magának, mert alapjaiban véve azért jó koponyák székelnek ott a Saturn+ fejlesztőirodáiban – csak még egy kicsit tanulniuk kell. És hát ez mi más, ha nem a házi feladatuk? A vizsgájukra való felkészüléshez pont jó lesz… És biztos vagyok benne, hogy ha nem adják fel, és keményen küzdenek a fennmaradásért, a további játékaik minőségén ez meg fog látszani, és csupa-csupa jó munkát adnak majd ki a kezeik közül. Elsőként majd ezt itt – talán valamikor a tavasz folyamán angolul is, angol nyelvterületeken. Ne feledjük: amit én láttam, messze nem végleges verzió – reméljük, sokat javítanak még rajta.

Bagó Péter

A legújabb szabásmintát Laura Palmer mutatja be, csak ma, csak itt

ÍGÉRETES ÍGÉRETEK

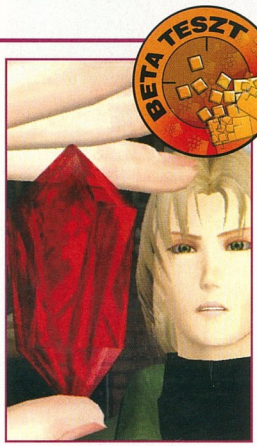
Hogy ne lássuk feltétlenül olyan sötéten a dolgokat: jónéhány online interjúban elhangzik, hogy az előre-rendelt hátterek várhatóan mégsem lesznek annyira statikusak, mintha egy-egy festményt bámulnánk egy horror-múzeumban álldogálva. Sőt: a Saturn+ fő-programozója, Nyikolaj Kudentszov (remélem jól írtam át a cirill-betűs nevet :)) által fejlesztett grafikus motor, mely már a Jazz & Faust-ban is ott dohogott, relatíve igen dinamikussá teszi majd a képeket. A J&F-hez képest sokat javítottak rajta: nagyobb felbontást, valamint részecske-rendszereket (pára, ilyesmi) is kezel, mi több, a csontváz-alapú animáció lehetőségét is hozzáadták – és ezeket, mértékkel ugyan, de használni is fogják, hogy elérjék a hatást, amit szeretnének. Gőz, dér, füst, szelíd csillámlás – ezek mind-mind hozzájárulnak majd a játék groteszk, sötét hangulatának kiépítéséhez, fenntartásához. Igen, ha már itt tartunk, a készítők szerint a játék inkább groteszk, morbid lesz, mint ijesztő vagy horrorisztikus: a tömény fekete humor, az off-screen erőszak (nem látjuk, mi történik, csak az eredményt) és a történet mind-mind ebbe az irányba mutat. Legalábbis ezt ígérik az interjúk – és ez szerintem elég ígéretes.
Egy kicsit talán optimistább vagyok az MN-nel, mint a bemutatót író szerzőnk. :)

–szerk.

KONAMI
KONAMI
WWW.KONAMI.COM/SHADOW/
2003 I. NEGYEDÉV

SHADOW OF MEMORIES

Szeretnéd tudni, milyen érzés, ha egy orgyilkos üldöz? Szerezd csak meg ezt a játékot, majd megtudod!



Kézbe kéne venned a dolgokat, kedves, mert ennek rossz vége lesz

Biztosan ti is találkoztatok az Internetes fórumokon olyan kijelentésekkel, mint „haldoklik a PC, a konzoloké a jövő". Nos, hogy igaz-e ez vagy sem, abba most nem megyek bele, viszont a Shadow of Memories készítője és kiadója az a bizonyos Konami nevű cég, amely eddig elsősorban konzolokra adott ki játékokat. 2003-tól azonban úgy döntöttek, megpróbálnak betörni a PC-k világába is: ennek a támadásnak az első hulláma kezdődött meg a SoM megjelenésével. Tekintetbe véve, hogy a kiadó játékgépekre specializálta magát, nem meglepő, hogy ez a program eredetileg Playstation 2-re íródott, és onnan hozták át a mi gépeinkre. Ennek megfelelően a játéknak vannak ebből következő jó és rossz oldalai. De erről majd később...

A SoM (amely Shadow of Destiny néven fut az USA-ban) egy vérbeli japán kalandjáték. Alaptémája rendkívül érdekfeszítő: az időutazás rejtelmeivel foglalkozik. A főhőst ugyanis – aki a keleties Eike névre hallgat – rögtön a bevezető filmben meggyilkolják. Ennek ellenére az ő bőrébe bújva kell tevékenykednünk a játék során. Hogyan lehetséges ez? Nos, úgy, hogy egy rejtélyes valaki, akit Homonculusnak neveznek, felruház bennünket az időutazás képességével, amelyet a nem túl eredeti Digipad névre keresztelt ketyerével tudunk végrehajtani. Sőt mi több, támogatónk képes feltámasztani bennünket a halálból, így adva esélyt arra, hogy a múltban végrehajtott beavatkozásunkkal időről-időre sikerüljön elkerülnünk a pusztulást.

A játék 9 fejezetből áll. Mindegyik rész kezdetekor végignézhetjük, amint titokzatos gyilkosunk végez velünk – mondjuk a fejünkre dob egy vázát, vagy egy fa mögül kiugorva megszúr egy mérgezett tűvel. Miután túltettük magunkat a halálunkon, visszakerülünk az életbe kicsivel az esemény időpontjának bekövetkezte előtt, és elkezdhetünk cselekedni, hogy elhárítsuk a támadást. Minden esetben sietnünk kell, hiszen ha nem sikerül megoldani a feladatunkat határidőre, akkor a gyilkosság óhatatlanul bekövetkezik, és próbálkozhatunk újra.

De honnan tudhatjuk, hogy mi a megoldás a problémánkra? Nos, mit tennél akkor, ha tudod, hogy délután kettőkor mondjuk elütött az autó? Talán bezárkóznál a szobádba, és még véletlenül se mennél az utcára, ahol ki vagy téve a gázolás veszélyének. De biztos vagyok benne, hogy mindenkinek még legalább 20 ötlete

Szórakoztató és egyedi interaktív film, ami felfrissülést hoz a kalandjátékok világába.

lenne a bekövetkező katasztrófa elkerülésére. Sajnos olyan játék, amelyben minden lehetséges variáció a rendelkezésünkre áll, még nem létezik, így be kell érnünk azzal, hogy jelen szituációban is csak egyetlen – többékevésbé logikus – helyes út van. Erre sokféleképpen vezetnek rá a játék során. Egyrészt ellátogathatunk egy jósnőhöz, aki időről időre tippeket tud adni a megmeneküléshez, de a történetnek otthont adó városka lakóival is kell beszélgetnünk, akik így hasznos infókat adhatnak, vagy akár szerepet játszhatnak a gyilkos támadás elhárításában. Végül, de nem utolsósorban maga Eike is jegyzetelget a nála lévő naplóba, amelyet elolvasva segítségünkhez juthatunk. Menet közben tárgyakat is kell gyűjtögetnünk és használnunk, ám nagy könnyebbséget jelent, hogy a játéktérben felvehető tárgyakból nincs túl sok, és még villognak is, hogy könnyen felismerjük, az adott dolog bizony nem a dekoráció része. Jó pont, hogy olyan egyszerű eszközök vannak a játékban, mint például a létra vagy a kötél, amelyeket rendeltetésünknek megfelelően kell használni (nem, a kötél nem arra kell, hogy felkössük magunkat :)). Így a játék nem abból áll, hogy agyatlan módon végig kell próbálnunk a nálunk lévő összes cuccot minden színhelyen („Hol is használjam a termonukleáris dekarbonizátort?"), hanem tényleg „józan paraszti ésszel" lehet rájönni a megoldásra. Az időutazásra használandó Digipad is mocorogni kezd a zsebünkben, amikor lehetőségünk van a közeli és távoli múltba visszamenni, hogy ott

MI IS VÁRHATÓ A KONAMITÓL?

A Shadow of Memories után jó pár játékot beterveztek a cégnél PC-re, melyek elég nagy sikert arattak már konzolokon. Várható a Silent Hill 2, (már meg is érkezett, ld. a 30. oldalon) ami egy kellemes kalandjátéknak tűnik. Aztán érkezik Metal Gear Solid 2 is, amely monstre méretű akcióprogram – több száz pályával és többszálú történettel felfegyverezve. A Konami üdvöskéje, a Castlevania is bevetésre kerül, hogy rajongótáborát a PC-s világba is kiterjessze. Végül, de nem utolsó sorban, a könnyed szórakozást keresőknek is lesz mivel játszaniuk, mert a jó öreg Frogger és a Bomberman is megérkezik majd a közeljövőben. Ha sikerül legalább olyan jó munkát végezniük a játékok átkonvertálásánál, mint a SoM esetében, akkor nagyon jól jártunk ezzel a japán céggel.

beavatkozva befolyásoljuk a jövőt. Tagadhatatlan, hogy ezek a könnyítések egy hardcore kalandjátékos számára (gondolok itt a Monkey Island kedvelőire) talán unalmassá tehetik ezt a programot, viszont a fejlesztők olyan jó arányban tudták az említett segítségeket adagolni, hogy ez mégsem megy a gondolkodás, majd az azt követő megoldás felett érzett öröm kárára.

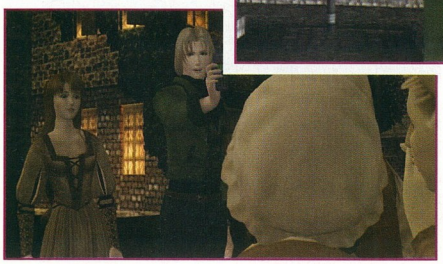
A SoM egyébként nevezhető interaktív filmnek is – a történet során ugyanis rengeteg, a játék 3D motorját használó átvezető film és párbeszéd szakítja meg a játékot, melyek során az esetek döntő többségében csak passzív szemlélőként veszünk részt. Számomra meglepő módon azonban ettől a játék nem unalmas, köszönhetően a szerintem izgalmas és eredeti történetnek (jópár hollywoodi forgatókönyvíró elmehetne tanulmányútra Japánba). Ha pedig esetleg egy epizódot újra kell kezdenünk, mert nem sikerült megoldanunk a feladatot, a fejlesztők apró figyelmessége miatt probléma nélkül átléphetjük a már ismert jeleneteket, hogy egyből belevethessük magunkat a cselekménybe.

A játék tartalmára tehát nem lehet panasz – maximum azt tudom negatívumként felróni, hogy az átlagos kalandjátékokhoz képest elég rövid a történet. Ha az ember rászán egy hétvégét, akkor probléma nélkül végig lehet vinni. Ugyan akad néhány mellékszál a kaland során, és befejezésből is több van – de ezekkel együtt sem igazán hosszú életű a SoM.

A pozitívumok után hadd említsek meg néhány negatív területet is. A legtöbb rossz a Playstation-ös múltból származik. A grafika (jelenlegi állapotában) mai PC-s szemmel kicsit már elavult – bár az emberi szereplők animációja átlagon felüli, és a japános beütésű arcok is kellemesen kidolgozottak (igaz, Eike első ránézésre inkább lány, mint fiú), a színhelyek elég szegényesre sikerültek, még a 800*600-as maximális felbontásnál is elég „recés" a kép, és ezen a teljes képernyős élsimítás (anti-aliasing) sem tud sokat javítani. Szerencsére a hangulat még így is kellemes, mert a színeket ügyesen használták a grafikusok – például a középkort főként a sötét színek és a barna különböző árnyalatai uralják, míg egyes pályákon fekete-fehérben pompázik a kép. A másik igencsak gyengének ígérkező terület az irányítás. Bár a történet során

Eike-ot külső szemlélőként vezethetjük, az automatikus kameramozgatás borzasztó (különösen a belső terekben csatangolva fog meggyűlni a bajunk vele), így hamar meg kell tanulni a kézi vezérlést. Egyik-másik billentyűt azonban olyan szerencsétlenül választották ki a tisztelt programozó urak, hogy néhány perc játék után görcsbe rándultak az ujjaim, pedig elég sokat „edzek" a billentyűzeten. Talán az egér segít valamit a dolgon (joypad-je nem hiszem, hogy sok PC tulajdonosnak van), de az, hogy a billentyűzetkiosztás nem konfigurálható, elég súlyos hiba a szemben (reméljük, ezen javítanak még).

Mindent összevetve a Shadow of Memories egy jól sikerült játék. Bár hosszú álmatlan éjszakákat



nem fog okozni, minden kalandjáték-rajongónak legalább egyszer érdemes végigjátszania, már csak az érdekes történet miatt is. Remélem, a jó kezdés után a Konami további érdekes és eredeti játékokat is piacra dob majd a PC-n.

SzabFer

Komolyan mondon, elképesztő, mekkora itt a fejetlenség!

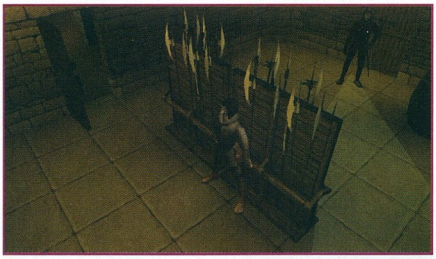
INQUISITION

1348 – dúl a pestis, a százéves háború és az inkvizíció... Ebből mi szerencsére semmit sem látunk, mert egy börtön mélyén raboskodunk...

No jó, ha ennyire kardoskodik, kipróbálok egy nyújtó-gyakorlatot

Az időszámításunk szerinti 14. század több szempontból is kedvezőtlenül hatott Európa túlnyomórészt vidám kapálgatásból élő népeire. Egyrészt eleinte semmi érdekesség nem történt azon kívül, hogy az angolok meg a franciák elkezdték egymást püfölni (és ezen még vagy száz évig jót mulatott mindenki, akinek éppen nem fűződött semmilyen érdeke egyik vagy másik fél győzelméhez), no és mifelénk se mutatkozott se tatár, se török, szóval elvoltunk. Aztán '48-ban, amikor épp a nagy forradalom mínusz 500. évfordulójára készültünk volna, beütött a nagy krach, jött egy fekete kedd, megjelent az a „figura", amit a franciák „la peste noire"-ként, angolok „black plague"-ként, a németek és mi pedig csak pestisként emlegetünk. A Wanadoo legújabb, külső nézetes akciójátékában e fekete kor szülöttjeként kell megélhetésünket biztositanunk, miközben egy titokzatos kincs hollétére is igyekszünk rájönni. Tekintve, hogy egyszerű tolvajok volnánk, céljaink elérésére általában a sötétebb utakat fogjuk választani.

Azt tehát már tisztáztuk, hogy egy ramaty periódus nem éppen lovagi erényekkel büszkélkedő fiával rendelkezünk – aki egyébként a Matthew nevet viseli, és Párizsban él... de mi köze hozzá az inkvizíciónak? Nos, elég kevés, legalábbis a kezdetekben. Ők ugyanis az „I" az FBI-ban, vagyis a nyomozók, akik az egyházra tartozó ügyekben tudakozódhatnak, ha kell, súlyos vallatási módszerek bevetésével is (ajánlott olvasmány: Umberto Eco A rózsa neve c. műve). Matt persze nem követett el ellenük semmit; az intróban ugyan éppen egy atyafi zengzetes mágiagyújtó szónoklata alatt próbál lopni – s kerül ezért börtönbe –, de sem nem eretnek, sem nem álnok híve egyéb egyházellenes gyülekezeteknek. Igen ám, csak pórul járni sem kíván, így rövid gondolkodás után szökésre adja a fejét. Itt kapcsolódunk be a történetbe, s gabalyodunk bele nemsokára a papság és egy korábban létezett rend örökségének veszedelmes kapcsolatába.



Külső nézetes tolvajkodás

Az alábbiakban – tőlem szokatlanul – az átlagjátékost erőteljesen foglalkoztató szempontokra térnék ki. Ennek legfőbb oka a háttértörténet sekélyessége (pl. Matthew-ról az égvilágon semmit nem tudunk meg), illetve a remekül tetten érhető, totálisan lineáris eseményvezetés. Ezeket ráadásul nem foghatom a többi, kisebb fajsúlyú hiba/hiányosság okozójára sem, amik egyébként abból fakadnak, hogy egy (újabb) konzol-átiratba botlottunk. Ez a konzolos dolog egyébként kezd egyre idegesítőbbé válni, olyan alapvető funkciók nem működnek normálisan a PC-s verziókban, mint az irányítás (tkp. nincs egér!) vagy a mentett állások kezelése. Lassan összeállíthatnánk egy listát, ami minden ilyen „fusson azér' PC-n is" termék esetében érvényes lehet... Az Inquisition bizonyosan magáénak tudhatná e fölsorolás legtöbb elemét, s erről már Matthew első szökési kísérleténél meggyőződhetünk: hiába jutunk túl számos őrön, ha az 1-2 (egy per kettő) szintre nem érünk el, a program visszadob a kezdetek kezdetére. Az ilyen visszahajigálások után persze ismét jönnek az itt-ott megbúvó átkötő videók, amelyeket átugornunk próbálni is fölös volna. Ha a linearitás szellemét meghazudtolva látszólag választhatunk, hogy melyik alszinten folytatjuk utunkat (összesen 7 fő szint van, ezek bírnak alfajokkal, pl. a börtönben mehetünk fölfelé (1-3) vagy lefelé (1-2), a végén úgyis a megadott sorrendben rójuk majd az utcákat. Mindezt pedig tehetjük egyetlen

A PESTIS

C'est la peste! Sauve qui peut! Nyilvánvaló volt, hogy az egyik box a pestisről kell, hogy szóljon. Ez a gyilkos baktérium Közép-Ázsiából indult pusztító hadjáratára 1338-ban. Évszázadokig készült támadására, különböző állatok vérében lappangott, és tíz évbe tellett, amíg egész Európát leigázhatta. A fekete patkányok, és az azokon élősködő bolhák vérében felfalta Ázsiát, és nyolc év alatt a Krím-félszigetre ért. 1345-ben itt találta meg az itáliai keresztény kereskedőket, akik a muzulmánokkal kerültek összetűzésbe. Utóbbiak a mongoloktól kértek segítséget, akik egy éven át ostromolták az itáliaiakat. A seregben kitört a járvány, visszavonulásukkor a fejedelem a fertőzött holtakat katapulttal a városba röpíttette, így a keresztények is megkapták a halálos kórt, menekülésük során pedig vissza is vitték otthonaikba. Hiába zárták le az európai kikötőket, egy-két partot érő hajóról rögvest patkányok ugráltak le, ereikben a fekete halállal...

kameraállásból, ami ugyan változik, forog rendesen, de amikor egy folyosóra kilépve szemből látjuk magunkat, akkor ez nem sok vigasz. Ekkor jön jól a belső nézetbe váltás, amiben viszont mozogni körülményes (vagyis inkább lehetetlen). Hogy a lebukást mégis elkerüljük, a speciális mozgásokat használhatjuk: a falhoz lapulva oldalazhatunk vagy guggolva lopakodhatunk, valamint a tolvaj-eszköztárunkból kaphatunk elő ezt-azt. Tipikus példa a sípolgatás, amire rögtön ugrik minden őr… Mielőtt minősíteném őket, gyorsan új fejezetet nyitok – nekik...

Mesterséges unintelligencia

A program a móka megőrzése végett rendelkezik egy jól látható vonással, ez pedig az MU, vagyis a mesterséges unintelligencia. Tény, hogy ez egy nem dokumentált „szereplő", de nyilvánvalóan szándékosan lettek enynyire ostobák a 14. század Párizsának humanoid lényei. Vagy csak szorította a határidő a fejlesztőgárdát… Mindenesetre a zseblámpa-ívet maguk elé vetítő őrök kijátszása roppant egyszerű feladat, adott menetrend szerint közlekednek, és szisztémájuk csak a későbbi szinteken bonyolódik valamelyest. Általában ha lopakodva osonunk el mögöttük, nem vesznek észre, ha mégis bakizunk, akkor van egy készenléti állapotuk, amibe történő átkapcsolásuk után még lenyugszanak, ha mi csöndben maradunk. Fatális rontás esetében jön a harc, ami egyszerű őrökkel igen könnyű, én kb. 7 strázsából 6-ot elpáholtam, hála jól fejlett MU-juknak. A realitás érzetét fokozandó a holttestek nyom nélkül besüppednek a földbe, persze ha nem teljesített szintre térünk vissza, az őrök – láss csodát – újragenerálódnak.

Egyénieskedő Wanadoo

Az Inquisition grafikailag sem emelkedik ki a mezőnyből, noha nem az MU mélységeiben leledzik, azért messze van 2002-től. Bocsánat, 2003-tól. Túlzás nélkül állíthatom, hogy még az 1-es Playstation-ön is látni jobbakat: a rossz minőségű, némileg elnagyolt textúrájú környezet és a karakterek sem szállhatnak ringbe a ma nagyjaival. Utóbbiak egyéni színezetet kaptak, Wanadoo-ék szerint a kor jellegzetes figuráit vitték képernyőre… nos, valóban, van elhízott pap, metsző tekintetű püspök, bamba őr és ravasz tolvaj. Ha nem is túl eredeti elgondolások, azért valami pluszt adnak, miként megszólalásaik is. Az amúgy kb. 4khz-es hangmintaként „felzördülő" cseverészések megfelelő szereplők által jutnak el hangfalainkig, és ami szerfelett üdvözítő, hogy – végre – nem csak angolul, de franciául, németül, spanyolul és olaszul is.

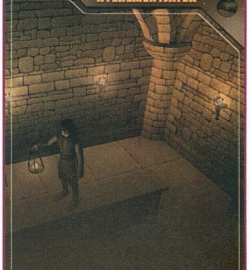
Ennyi

No, hát hamar eltelt ez a két oldal… Lehet, hogy kicsit kemény ítélkeztem, mert az Inquisition tulajdonképpen egy féligmeddig szórakoztató játék, nem a legmodernebb megoldásokkal – de néha épp ezek miatt mulattathatja az embert. A történet meg egy idő után érdekessé növi ki magát (ha nem kötünk bele a történelmi vonatkozásokba), és ráadásul ott van az a csúnya pestis, ami miatt még a hangulat is olyan sötét lesz… Fanatikus Thief-rajongók esetleg kipróbálhatják.

sajoati

INQUiSITION

NYEREMÉNYJÁTÉK

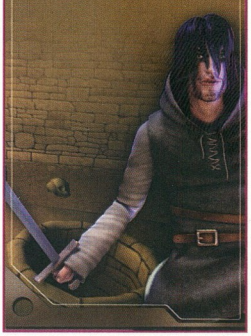


Az Inquisition játékból nyerhettek meg 3 db-ot, melyet a Travelbox Kft ajánlott fel a szerencsés nyerteseknek. A megfejtéseket a 114. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt kell elküldeni.

1, Hol él a főhősünk a játékban?
2, Mi az a MU?
3, Milyen foglalkozást üzünk a játékban?

A megfejtéseket az alábbi címre várjuk 2003. február 15-ig:

PC.GAMES - Inquisition nyereményjáték
1325 Bp. Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PII 433 MHz, Dx8.1, 64 MB RAM, 16 MB TNT2, 1.2 Gb HDD
JAVASLAT: PIII 600 MHz, 256 MB RAM, Geforce2

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Silent Hill 2	LOTR: Fellowship of the ring
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2003/02 - 92%	PC.GAMES - 2002/12 - 88%

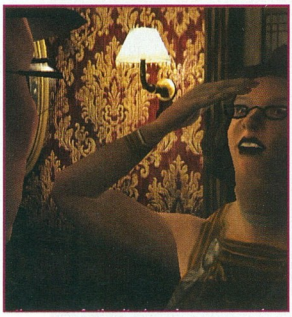
- A %-nál szórakoztatóbb, de…
- Van magyarul
- Sokkal jobb lehetett volna
- Konzolos hitványságok
- Rossz minőségű szövegelés

64%

MICROIDS
MICROIDS
WWW. POSTMORTEM-VIDEOGAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

POST MORTEM

Egy cég, amely elkezdte futószalagon gyártani a gyönyörű és hangulatos kalandjátékokat – ez jó! Rövid és sokszor sablonos játékmenet – ez rossz. Ám mégis örülünk és bizakodunk, mert az a cég, amely ennyire ért a látványhoz és a hangulathoz, az megérdemli a bizalmunkat és a dicséretünket...



- Megértette, közleány?!
- Uram! Igen, uram!!

A 360 FOK BŰVÖLETÉBEN

A mámorítóan ötletes és gyönyörű 2D-s kalandjátékok boldog korszakának az újabb dimenzió megjelenése vetett véget. Sajnos ezzel a műfaj is tetszhalott állapotba került. A régi és az új keresztezését a 360 fokos nézőpontot használó játékok próbálták feleleveníteni, amelyek előre renderelt háttér előtt, belső nézetből vezették a játékost végig a sztorin. Két nagy név fémjelzi a műfajt, a Wanadoo és a Cryo, előbbi olyan játékokkal jelentkezett, mint a Dracula-duó (Resurrection, Last Sanctuary), Loch Ness, Louvre, utóbbi az Atlantis-sorozat, a Jerusalem vagy a The Secret of the Nautilus című művekkel, hol fejlesztőként, hol kiadóként. (A Draculát a Canal+ készítette: a francia multimédiatársaság videojáték-részlege igen nagy kedvvel hegesztette az ilyen stílusú játékokat, például az elég kellemes Messengert is.)
A Microids első ilyen sikere a cikkben említett L'Amerizone volt, ehhez csatlakozik most a Post Mortem is. Bár jómagam szinte mindegyik ilyen játékot végignyomtam, a 2D-s aranykorszak remekműveit, főleg a Day of the Tentacle emlékét egyik sem tudja elhomályosítani. Vigyázó szemetek most hát Tony Tough (lásd 68. oldal) kalandjaira vessétek...

Személyes vallomással kell kezdenem: imádom a Microidsot! Rajongásom valamikor '99-ben kezdődött a meseszép L'Amerizone-nal, melyet Benoit Sokal mester három évig csiszolt szinte tökéletesre, és amely nekünk, a Sierra és a Lucas Arts kalandjátékain felnőtt öreg motorosoknak úgy jött, mint víz a sivatag vándorának. Aztán jött tavaly a Road To India (egyetlen hibája, hogy egy vasárnap délután végignyomtam), majd idén Sokal mester újabb zseniális gyöngyszeme, a Syberia. És most itt a Post Mortem. Nem kell csodálkozni, hogy ilyen gyorsan kijött egy újabb Microids-kaland: a kanadai franciák az Amerizone sikerén (majd' három éve folyamatosan értékesítik az amúgy válogatós észak-amerikai piacon) felbuzdulva kettéosztották csapatukat, és amíg az egyik team Kate Walker kalandjait hegesztette, a másik elmerült a film noir műfajában.

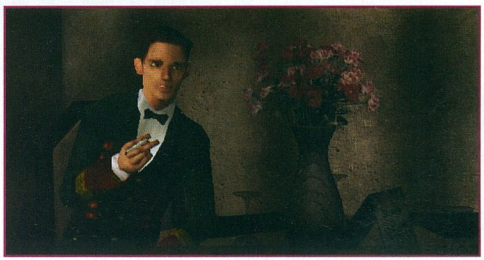
Mert a Post Mortem eme jól ismert stílusra alapozza hangulatát. A '20-as évek Párizsában vagyunk – a felső tízezer titkos szeánszokon, okkult társaságokban múlatja az időt, a Montemartre pedig tele éhező, önjelölt művészekkel. Főhősünk, Gus MacPherson is egy közülük – New York-i magánnyomozó volt, megáldva (verve) a clairvoyance (múltbeli események meglátása) képességével, most azonban egy kis párizsi odúban festeget. Itt keresi fel egy ifjú hölgy, aki elhunyt húga ügyében kéri emberünk segítségét – a lányt és férjét bestiális kegyetlenséggel, valami hátborzongató rituálé szerint ölték meg egy hotelszobában, de a rendőrség, féltve presztízsét, megpróbálja az egészet egy egyszerű betöréses rablásnak beállítani. A hozzám hasonló öreg kalandjáték- és filmőrültek számára persze elég ismerős, hovatovább sablonos lesz az egész sztori – nekem rögtön beugrott Polanski híres Kilencedik kapuja, hősünk is emlékeztet Johnny Depp alias Dean Corsóra, de tudnék még filmeket és játékokat is idézni, még az örök szerelem, a 7th Guest és folytatása, a 11th Hour is felkődött bennem.

A játék 360 fokos „körpanorámás" nézőpontot használ, mint az Amerizone. Tudom, hogy ezt a stílust sokan nem kedvelik, de ezúttal nekik is érdemes nekiülni a PM-nek – főleg a hangulata miatt. Azt már a Syberia példájából tudjuk, hogy a Microids nagyon ott van a filmbetétek elkészítésében, és most is kitettek magukért: elképesztően látványos és jól kivitelezett mozikat láthatunk. Az előre renderelt helyszínek bejárása hagyományosan belsőnézetes, a párbeszédek viszont nem letárolt animációk, hanem a játék motorjával hajtott filmek, a 3D-s karakterek mozgását motion capture teszi élővé, mindehhez tökéletesen passzolnak a kanadaiaktól megszokott minőségű beszédhangok is, egy elég jól működő szájszinkronizálással. Érdekes, hogy a játék 800x600-ban van kivitelezve, ha nagyobb felbontást választunk, a motor felnagyítja az egészet. Ilyenkor nagyon jól jön az élsimítás, ráadásul ez nem is fogja vissza az elég hálás erőművet.

A PM a Syberiától abban is eltér, hogy a környezettel való interaktivitás helyett a hagyományos nyomozáson, vagyis a temérdek beszélgetésen, kérdezősködésen van a hangsúly. A beharangozó interjúkban mindenhol kiemelték a készítők az általuk „natural dialog engine" névre keresztelt innovációt, mely egy, az RTS-ek technológiai fájához hasonló párbeszédszerkezetet jelent – vagyis több lehetőségünk is van egy dialógus megkezdésére, és a választott ágon fogunk aztán végighaladni, ami elméletileg akár más-más nyomozási eredményt és így más befejezést jelent. Azért mondom, hogy elméletileg, mert én ebből sokat nem érzékel-

Remek mozik és hangulat, kevés feladvány és rövid játék – édes-savanyú mártás a Syberia séfjeinek konyhájából...

tem, sőt... Az, hogy nem mindegy, hogy egy szállodaportásnak magánszimatként vagy egy biztosítótársaság embereként adjuk ki magunkat, az régi dolog, jól is működik. A végjátékra is három lehetőségem volt, de ez inkább attól függött, hogy varrtam el a szálakat előtte – a végeredmény ugyanaz maradt. Azonban sokkal több a zavaró elem. Amit mindenképp meg kell kérdeznünk, azt meg fogjuk kérdezni, a program addig nem enged tovább úgyse minket – legfeljebb a sor-



rend lesz más, ami viszont teljesen őrült és buta párbeszédeket szül. Egy példa: „– Ismeri a Whyte házaspárt? – Igen, itt szálltak meg. – Meddig maradnak? –Egy hónapig." Ez oké. De levezényelhetjük így is a dialógust: „– Meddig maradnak? –Egy hónapig. – Ismeri a Whyte házaspárt? – Igen, itt szálltak meg." Efféle bakik tömegével akadnak, sőt van, hogy olyan elemek, amelyeknek el kellene tűnniük (például egy levél megírására felkérő mondat a cselekmény elvégzése után), még sokáig bosszantanak minket. Ráadásul mindehhez társul a játék belső logikájának döcögése. Újabb példa: két hely is van, ahová egy zárt ajtón keresztül tudunk bejutni, és szerezhetünk egy zárnyitó készletet. Attól függően, hogy melyik ajtót nyitjuk ki ezzel, jelennek meg később olyan tárgyak, melyek segítségével bejuthatunk a másik helyre – ez rendben van, a játékkészítés egyik alapelve, hogy a játékos nem kerülhet csapdába, azaz mindig kell megoldásnak lennie. Ám. Ha az első helyet nyitjuk ki, találunk egy gyűrűt, mely új megvilágításba helyezi a nyomozást, egy ismeretlen név van ugyanis belevésve. Ha a második helyre hatolunk be először, a név mögött álló személy kilétét hamar kideríthetjük más szálon indulva – ám a gyűrű a másik „betöréskor" még mindig ott lesz, és bár már ismerjük a személyazonosságot, hősünk mégis értetlenül forgatja az ékszert (azaz ennek ilyenkor nem lenne szabad megjelennie, mint ahogy más tárgyak is vándorolnak a játékban, a cselekedeteinktől függően). Mindeme bakik, bukfencek elég rendesen bekevernek, és mindvégig az az érzése az embernek, hogy akkor járna jól, ha a készítők által kigondolt fő szálon menne végig. Az amúgy hangulatos zene is érdekes életet él, hol elhallgat, hol megszólal, egy vissza-visszatérő korabeli vidám gramofonzene a legváratlanabb szituációkban bukkan fel, például egy sírbolt átkutatásakor, ami szintén nem kedvez a beleélésnek…

A fenti hibáktól eltekintve a játék kellemes és könnyen kezelhető (helyzetérzékeny kurzor és jobb klikkel elérhető inventory), bár korábbi társaihoz hasonlóan elég rövid. A sok párbeszéd miatt a puzzle-rész igencsak szegényes, és ez se túl bonyolult, talán a tolvajkulcsos az egyetlen gondolkodtató feladvány, no meg a stílus miatt az, hogy a kurzorral pixelenként végigbogarásszunk egy sötét hátteret, hogy rábukkanjunk valami fontos dologra – aztán az egyik puzzle pont erről szól, ez ráadásul egy idő után elég idegesítő. Azt végképp nem értettem, hogy miért hagytak ki pár ziccert a tervezők – például az egyik házba négy háromszög megfelelő helyre illesztésével tudunk bejutni, ám ez nem a mi dolgunk, hősünk egy filmetűdben letudja a dolgot, egyetlen klikkelésre. Tárgyak kombinációja nincs, a begyűjtött cuccok egy része is fölösleges, sőt ezek nélkül is le lehet játszani az egészet… Igazából az ötletes rész a fantomrajz-készítés, ehhez viszont nyelvtudás, vagy ennek hiján szótár javasoltatik (ez kell amúgy a sztori élvezetéhez is, bár elegendő „vakkattintás" segítségével is le lehet tudni egy-két délután a játékot).

Hogy a fentieket összegezzem: továbbra is imádom a Microidsot, mert végre egy cég, aki megpróbálja a kalandjátékokra éhes populációt kiszolgálni. Maga a próbálkozás is köszönetet érdemel, a produktumok látványvilága, hangulata mesteri, sőt mármár tökéletes – kár, hogy a felsoroltak mindegyike elég rövid, és sajnos sok helyütt sablonos. De a cég jó úton jár, és ha tanulnak a hibáikból, még nagyon sokra vihetik. Mint a kalandok szerelmese, őszintén drukkolok nekik.

]{redenc

Belehamuzzak vagy ne hamuzzak bele, ez itt a kérdés...

FILM NOIR

A film noir (sötét film) kifejezés két francia kritikustól ered 1946-ból, akik észrevették, milyen sötétek (megvalósításban és témában egyaránt) a II. világháború után készült amerikai filmek. Sokan azt hiszik tehát, a film noir amerikai műfaj, holott gyökerei az európai filmkészítésig nyúlnak vissza, főleg a német expresszionista alkotásokig, mint Robert Wiene filmje, a Doktor Caligari szekrénye (1920) vagy Fritz Lang zseniális M-je (1931). A stílus aranykora 1940-től 1960-ig tartott, olyan művekkel, mint a Citizen Kane, a Máltai sólyom, a Casablanca, a Gilda vagy a Key Largo.
A film noir stílusjegyei: sötét, árnyékos, kontrasztos képek – gyakran használnak éjszakai felvételeket, lepusztult környékeket. Makacs, cinikus, világból kiábrándult karakterek; a férfi főhős morális problémákkal küzd, mivel a stílus gyakran detektívsztori (Chandler, Hammett), sokszor magánnyomozó. Akad egy független, csábító, kihívó, és általában veszélyes női főszereplő. „Flashback" részek, azaz a múltbeli események bevillanása. Ezen kívül narrátorhang, csípős, szellemes párbeszédek, találó egysoros beszólásokkal, nagy adag paranoia – és végül: a tiszta noir-ban nincs happy end…

MINIMUM CONFIG: PII 350 MHz, 64 MB RAM, 16MB D3D videokártya, 470 MB HDD
JAVASLAT: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB D3D videokártya, 980 MB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Loch Ness	Jerusalem
Nincs	Nincs	PC.GAMES - 2002/02 - 63%	PC.GAMES - 2002/04 - 70%

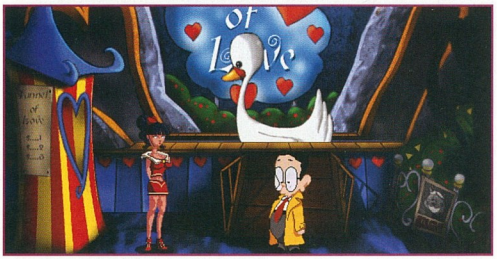
- Mozik
- Hangulat
- Beszéd
- Rövid
- Logikai bakik

81%

GOT GAME ENTERTAINMENT
PROGRAPH
WWW.GOTGAMEENTERTAINMENT.COM/TONYTOUGH
AZ ÁR NEM ISMERT

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

Sárga ballonkabátos, szemüveges pojáca kalandjai – avagy nem minden a szépség...



Mondja, nem lehetnénk esetleg kebelbarátok?

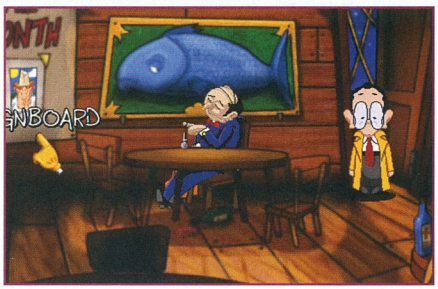
Mintha csak meghallották volna a kiadók a kalandjátékosok által megkongatott vészharangok hangját, hiszen a nem éppen paradicsominak mondható 2001-es év után 2002-ben (és főleg a második felében) csak úgy záporoztak a boltok polcaira az ilyen stílusú programok. A Syberia, a Post Mortem, a Shadow of Memories egytől-egyig a műfaj kiemelkedő alkotásainak tekinthető, és külön öröm, hogy beesett még év vége előtt a karácsonyfa alá a szintén sokak által várt gyöngyszem, a Tony Tough is. Chilly barátunk már karcintott egy előzetest a nyár folyamán egy korai bétaverzióról, ami alapján kellően képbe kerülhettünk a programmal kapcsolatban, és most, hogy megérkezett a teljes verzió is, nem csalódtunk benne, mert pontosan azt kaptuk, amire számítottunk. De nézzük is gyorsan, mik is a program főbb ismérvei, és hová is sorolhatnánk a nagy kalanderdőben a Tony Tough-ot.

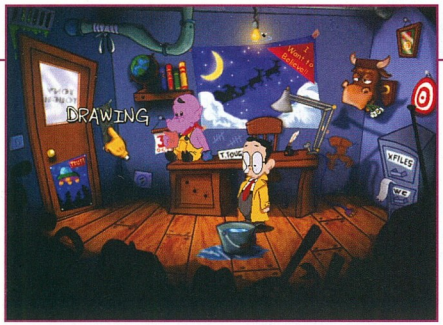
A történet főszereplője egy méreteiben kissé korlátozott, ám egójában ezt bőven behozó magánnyomozó: nevezett Tony Tough. A cselekménnyszál hősünk munkahelyén, vagyis egy irodaépület koszos zugában indul – ahonnan viszonylag hamar kikerülünk, hiszen pár lépés megtétele után elrabolják egyetlen társunkat: a kutyánkat. Innentől kezdve a halloweeni éjszaka nem várt fordulatot vesz: az eddig nagy erőkkel keresett cukorkás rabló ügye parkolópályára kerül, és minden erőnkkel ki kell derítenünk: mit akarhatott a rabló pont tőlünk, miért pont a kutyánkat vette célba, és ki is a misztikus személy?

Az olaszföldön készült, kézzel rajzolt alkotás nem egy mai darab már, amiről nem csak fix (640*480-as) felbontása, hanem eredeti kiadási dátuma (1999) is tanúskodik. A Prograph terméke ugyanis lassan túlteszi magát a csecsemő korszakon, hiszen olasz nyelven most már közel 4 éve hozzáférhető – az angol verzióra kellett mindösszesen idáig várnunk. Ezt pedig a Got Game Entertainmentnek – vagyis a játék tengerentúli forgalmazójának – köszönhetjük, aki kegyeskedik amúgy is ilyen tetteket végrehajtani, hiszen a The Watchmaker több éve hánykódó sorsát pecsételte meg a közelmúltban azzal, hogy vállalta a kiadás nem kis kockázattal járó felelősségét. Így tehát arra mindenképpen készítsük fel retinahártyáinkat és idegrendszerünket, hogy grafikailag semmi tiptop megvalósítást nem várhatunk a megjelenítés területén – az összes egyebet illetően viszont semmi szégyenkeznivalója sincs a programnak. Az Options menüben tehát ne sok beállítási lehetőségre számítsunk, de azért a rend kedvéért álljon itt kivonatos tartalma: áttetszőségi mutatók kalibrálása, részletes vagy elnagyolt megjelenítési skála, a karakter mozgásának sebessége, a zörejek és zenék hangerő-szabályozója, a feliratok megjelenési sebességének állítási lehetősége, valamint a képernyőn megjelenő inventory csík pozícionálása. A menü nagyjából véget is ért ezzel az opcióval – már csak a szokásos állástöltés, illetve az új játék kezdésének lehetőségei tündökölnek szemünk előtt.

A Tony Tough-ot – a klikkelgetős kalandjátékok hagyományait megőrizve, amiket még a jó öreg Monkey Island-sorozat indított el – rögtön két nehézségi fokozatban is játszhatjuk. Arra azonban készüljünk fel, hogy bármelyik szintet is választjuk, nem lesz könnyű dolgunk: a feladatok nehézsége néha ugyanis túlmutat egy épeszű ember képességein. Néha még a jó öreg „használj mindent mindennel" lehetőség sem működik, hiszen tele leszünk majd tárgyakkal és helyszínekkel – csak győzzük őket követni... A két módozat egyébként annyiban tér el egymástól, hogy ugyanazokra a helyekre más módszerrel léphetünk majd be, más tárgyak, más személyek segítségére kell számítanunk – ergo egy kicsit más útvonalon, történetszálon játszhatjuk a játékot. Ja, és természetesen a könnyű fokozatban felszedhető tárgyakat néha 2-3 fokozattal több lépésből kell majd kikombinálnunk nehéz módban.

A kalandjátékok legklasszikusabb formája, a „vedd fel, használd ott, beszélj azzal" típusát testesíti meg a Tony Tough, egy egérkurzorral megtámogatva – így egy szolid, 2D-s, kézzel rajzolt, point 'n' click programot köszönthetünk személyében. A kezelés nem lesz különösebben bonyolult: a bal egérgombbal bökdöshetjük a tárgyakat, ugor-



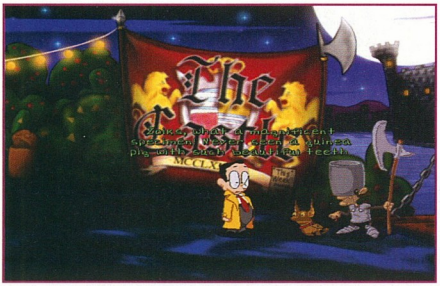


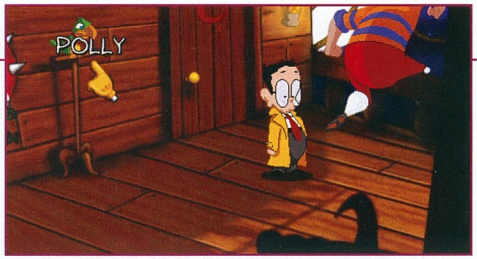
hatjuk át a párbeszédeket, választhatjuk ki a beszélgetések opcióit. A jobb egérgomb nyomvatartásával egy kis ablak jelentkezik be, melyen szimbolikusan jelen lesznek az adott lehetőségeink: nézés, használat, beszéd, felvétel. Nyilvánvalóan a szemüveg lesz a vizsgálódás, a pisztoly a tárgyhasználat, a kutya szája a beszéd és a kéz a tárgyfelvétel megfelelője.

A kezdeti bemelegítés után, mely nagyjából annyiból fog állni, hogy ki kell jutnunk az irodánkból, máris a játék fő helyszínén: a Halloween Parkban találhatjuk magunkat, hálaadás éjszakáján. A több mint 50 képernyőből álló területen a célunk a kutyus megkeresése, melyhez nem kevesebb, mint 20 interaktív szereplő statisztál – és dupla ennyi felszedhető és kombinálható tárggyal számolhatunk.

Pozitívumnak számoltam, hogy az 1 CD-s terjedelem ellenére az a rengeteg beszéd, ami a játékban található, nem csak felirat, hanem hang formájában is jelen van – és a szinkron minősége egyáltalán nem váltott ki belőlem semmilyen felháborodást (tehát elfogadható színvonalú). Bár azért nem elhanyagolható megemlítenem, hogy apró fricskaként néha olyan hangok szólalnak meg, melyeket nem lehetett megállni röhögés nélkül – ez bizony komikus tud lenni: elég, ha csak a főszereplőnk sajátosságaiból adódó helyzetre gondolunk… A kőkeményen negyvenes éveiben járó, szarkasztikus magánnyomozó egy tizenéves tinédzser cérnavékony hangján szólal meg… Természetesen, mint ahogyan az ilyen stílusú játékokban lenni szokott, a játékban elhangzó dialógusok feliratozását opcionálisan bekapcsolhatjuk.

A cikk vége felé járva nem sok egyéb teendője akad az egyszeri tesztelőnek, mint levonni a végső konzekvenciát, és pármondatos formába önteni azt (némi szubjektív szösszenettel fűszerezve). Nos, hogy kinek ajánlanám a Tony Tough-ot a kalandjátékosokon kívül? Mindenkinek, aki szeretné egy kicsit próbára tenni magát, a szürkeállományát, és visszarepülni abba az időbe, amikor a játékokra még jó pár órát rá lehetett fordítani, és nem kellett rohanni edzésre, suliba, vásárolni, mosogatni – mindezt minél





gyorsabban, minél tökéletesebben… A kalandjátékosoknak meg mindenképpen, hiszen ha megjelenítésében nem is, de hangulatában feltétlenül maradandó alkotás született. Elég, ha csak a Larry-re hajazó főhős egyesztenciáját figyeljük, no meg az ebből adódó szarkasztikus megjegyzéseket… Mellékesen: a poénok nagy része bejött, nem volt sablonos, és néha tényleg azon gondolkoztam, hogy a pitvarba lehetett ennyi szöveget legyártani egy játékhoz?! A nehézségéről és a hosszúságáról pedig, azt hiszem, nem lesz elég helyem dicshimnuszokat zengni, bár megérdemelné… Elegendő, ha csak a felépítés nagyszerűségét veszem. A parkban mászkálva rengeteg olyan feladat vár ránk, ami például olyan ajtók mögött rejtőzik, amit a játék első felében még csak ki sem tudunk nyitni. Aztán ha kinyitottuk őket, újabb és újabb feladatok tárulnak fel előttünk: karakterek változnak meg, értékelődnek fel, át és/vagy le. És ez egy olyan szavatossági értékkel ruházza fel a játékot, ami egyáltalán nem visszás – sőt: jómagam nagyon örültem neki, hogy nem tudtam két nap lefogása alatt végigjátszani a programot még Easy fokozaton sem, és hála Istennek közelébe sem kerültem a végjátékot tartalmazó kastélynak. Nem egy egyszerű játék tehát ez a kis európai alkotás – és ez abszolút jól áll ám neki!

Úgy látjátok, hogy az utóbbi pár sorban talán kicsit sok volt a pátosz? Ez mind csak azért van, hogy kompenzáljam némiképp a látvány okozta sokkot. És nem győzöm hangoztatni: a hangulat mindenért kárpótol! Még akkor is, ha az igazán „nagy" játékokkal nem veheti fel Tony a versenyt, sem költségvetésben, sem technikai megoldásban. De azért erősen ott lohol a nyomukban – és ez már nagy szó!

Bagó Péter

Polly nem túl sok pollygonból lett megrajzolva, de ez nem is baj...

LARRY LAFFER

A '90-es évek eleji kalandjáték-lázból talán a Sierra kiadócég nevét emelném ki mostani megemlékezésünkben, hiszen a rengeteg fajta Quest-sorozat mellett (Space, Police) futott nekik egy Leisure Suit Larry néven emlegetett „felnőtt" kategóriás játékuk is. Ebben a főszerepet a Tony Tough-hoz hasonlóan egy alacsony, köpcös, kopasz figura kapta, akinek szíve vágya lett volna, hogy összehozzon egy épkézláb randevút bármilyen olyan egyeddel, aki nem a férfiak népes táborába tartozott. Al Lowe kreálmánya egészen pontosan 6 részt ért meg, és az eleinte még gépelős (USE, TALK, LOOK) metódust fokozatosan váltotta fel az egérkurzoros megoldás. Sajnálatos módon a Larry 8 előkészületeit három évvel ezelőtt felfüggesztette a Sierra – így úgy tűnik, már csak a nosztalgia marad nekünk…

MINIMUM CONFIG: PII 300 MHZ, 64 MB RAM
JAVASLAT: PII 600MHZ, 128 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 32 MB RAM-MAL

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Syberia	The Watchmaker
Nincs	Nincs	PC.GAMES - 2002/08 - 88%	PC.GAMES - 2002/08 - 67%

- + Szinkronizált játék
- + Jó hangulat
- + Hosszú játékmenet
- + Zenék
- − Korabeli megjelenítés

76%

71 **NASCAR RACING 2003**
Jövő tavasszal már együtt gyüstölhetjük a NASCAR műfajának koronázatlan királyától, a Papyrustól származó legújabb NASCAR RACING epizódot.

SZIM/SPORT

Egyfelől el kell keserítenem minden szimulátorost, hiszen se Colin McRae 3, se Lock On, se Freelancer, de még egy kis Forgotten Battles sem került terítékre ebben a hónapban. Mindezek ugyanis szépen átcsúsztak a jövő évre.

A Homeplanet bétatesztet leszámítva mi is többnyire csak a legfiatalabbakat érdekelhető LEGO játékokkal voltunk kénytelenek beérni... mígnem Wéber Gábornak (pár sorral lentebb írok róla, aki esetleg nem ismerné) hála, bele nem vetettük magunkat az igazán vérprofi játékosok világába, megismerve az ő kedvencüket.

Így került ide az F1 2002 GT, melyben a Grand Prix Legends programozói tekergették a fizikai modellezést (sejthetitek... igen - igen, ez volt az a bizonyos "kormány nélkül az első kanyarig sem jutsz el" játék), és melyben roppant részletességgel állítgathatjuk autónk minden egyes paraméterét.

Mint a bevezető eleji felsorolásból látható, azért az elkövetkezendő hónapok jóval biztatóbbnak tűnnek szim fronton.

TARTALOM

71 NASCAR RACING 2003
A legendás Papyrus újból összeáll, és elkészíti az soron következő NASCAR játékát, a február magasságában debütáló NASCAR Racing 2003-at. Nézzük meg együtt, vajon képes lesz-e megfelelnie a hatalmas várakozásnak, ami az elmúlt rész megjelenése óta kialakult körülötte.

72 HOMEPLANET
Az orosz űrszimulátor-reménység béta változatára Tika vetette rá magát, és egy valós fizikát használó, némi FreeSpace 2-re emlékeztető, igazán kellemes játékot talált.

74 LEGO: INSTANT EXTREME STUNTS
Az ifjabb olvasóknak szándékozunk kedveskedni a LEGO-val karöltve, meg persze arra is kíváncsiak voltunk, hogy mit tud kezdeni egy magyar Colin McRae Rally bajnok, ha egy ilyen típusú játék tesztelését kapja feladatául :)

75 LEGO: DROME RACERS
A fentebb elmondottak hatványozottan igazak havi másik LEGO-játékunkra - de ez már legalább autóverseny...

76 F1 2002: GT MOD
A fentiekből látható, hogy nem igazán készült nagy durranás szimulátorok tekintetében ebben a hónapban. Ezért megkerestük a - többek között - Forma1-es közvetítésekből jól ismert Wéber Gábort, virtuális szimulátor világbajnokunkat, ugyan mesélje már el nekünk, mivel is játszik mostanában.

ELŐREJELZÉS

Championship Manager 4	2003/02	EIDOS Interactive
IL-2: The Forgotten Battles	2003/02	Ubi Soft
Motor Trend's Lotus Challenge	2003/02	Xicat Interactive
Nascar Racing 2003	2003/02	Vivendi
TOCA Race Driver	2003/02	Codemasters
City Racer	2003/03	Ubi Soft
FreeLancer	2003/03	Microsoft
Jane's Civilian Flight Sim	2003/03	Xicat Interactive
Lock On: Modern Air Combat	2003/03	Ubi Soft
Mercedes-Benz World Racing	2003/03	TDK Mediactive

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. NfS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
4. NBA Live 2003	Electronic Arts
5. RalliSport Challenge	Microsoft
6. MS Train Simulator	Microsoft
7. Tiger Woods 2003	Electronic Arts
8. Grand Prix 3	Infogrames
9. Total Club Manager 2003	Electronic Arts
10. Colin McRae Rally 2	Codemasters

NASCAR RACING 2003

A NASCAR tipikusan olyan autósport, amit vagy utálni, vagy imádni lehet. Aki unalmasnak és egyszerűnek tartja, hogy több száz körön keresztül csapassák a gépet egy oválpályán, azt szinte biztos lehetetlen meggyőzni arról, milyen vezetői tudást igényel egy ilyen verseny!

Az Electronic Arts – vélhetőleg üzleti megfontolásból – még az ünnepek előtt kihozta a saját Nascar változatát (Thunder 2003), mely nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hisz a beharangozás során említett újdonságok hada egyszerűen mézes madzagnak bizonyult. Szerencsére a Papyrus Racing Game fejlesztőcsapata nem az elkapkodott félmunkákról és az ígérgetésekről híres, hisz a remek CART-sorozat és a Grand Prix Legends mellett a NASCAR-sorozat az az autószimulátor, ami jelenleg a legrealisztikusabb fizikával és játékélménnyel rendelkezik.

Közel egy éve került piacra a Nascar Racing 2002 Season, és a folytatásra már csak pár hónapot kell várnunk. De vajon mivel tud majd többet a NASCAR Racing 2003? Elsőként az új grafikus engine-t emelném ki, ami végre némi életet hoz a játékba, köszönhetően az animált zászlóknak, objektumoknak, a dinamikus fényeknek, tükröződő felületeknek, a hepehupás pályafelszínnek. Rengeteget bíbelődtek az árnyékolással és a környezet realisztikusságával is, amit az autók kidolgozottsága is jól mutat. A szokásos nagyfelbontású textúrák mellett a négy különböző automodell egyre mocskosabb, piszkosabb lesz a használat során, ami a szélvédőnkön is jól látható lesz. Ez pedig gyakran előfordulhat, hisz a realisztikus időjárást (száraz, esős, stb.) dinamikus széllel és hőmérséklettel spékelték meg. Hogy a sebességre se legyen panasz, rengeteg finomításon és optimalizáláson esett át a játék. Ennek eredménye, hogy a Direct3D sebessége felülmúlja az OpenGL módban elért értékeket.

A fizikai modellezésben fontos szerepet játszott a NASCAR-sorozat kizárólagos gumiszállítója, a Goodyear és a Jasper Motorsporttal való partnerkapcsolat, hisz rengeteg hasznos információval látták el a fejlesztőket. Értelemszerűen a Jasper Motorsport az aerodinamikával, a motorral és a felfüggesztéssel, míg a Goodyear a különböző abroncsok karakterisztikájával kapcsolatosan nyújtott nélkülözhetetlen segítséget a NASCAR Racing 2003 Season program még realisztikusabbá tételében.

A játékban természetesen a 2003 -as évadban szereplő autók és pilóták (42) versenyeznek majd, de egyelőre kérdéses, hogy melyik csapat kerül be a végleges verzióba. Ez általában csak az utolsó pillanatban dől el, viszont annyit már biztos, hogy a Winston kupában szereplő összes – 23 – pálya szerepelni fog, amit további három fantáziahelyszín egészít majd ki. A fejlesztők a boxban történő fejlesztéseket is kiemelték, melyek a kedvelt boxhangok mellett boxjelekkel, csapatkamionokkal, légi objektumokkal bővültek. Az AI ellenfelek intelligenciáján is csiszoltak egy hangyányit: a különböző tulajdonságok tekergetésével (agresszivitás, megbízhatóság, stb.) tehetjük egyedivé a gépi versenyzőket.

Fogják meg! Tolvaj! És még egy! Rendőr! Rendőr!

A Papyrus játékok egyik legnagyobb erőssége a realitás mellett az erős hálózatos támogatás is, ami érthetően az új verzióból sem maradhatott ki. Megmaradt hát a LAN/Internet opció, melyből utóbbit a Sierra.com honlapon gyorsan és lagmentesen is élvezhetjük. A fejlesztőseknek köszönhetően ilyenkor kiszavazhatjuk a játékosokat, vagy akár pályát is változtathatunk.

Amint az látható, a Papyrus ismét korrekt munkát fog kiadni a keze közül, melyre nem is kell olyan sokat várni, hisz 2003 februárjában megvásárolható lesz a NASCAR-sorozat legújabb tagja. Ennek ellenére csak remélni tudjuk, hogy következő munkájuk már nem a NASCAR-ral kapcsolatos, hisz elég mostohán bántak a többi játékkal. Itt az ideje, hogy a GPL és a CART vonalat is renoválják! Ámen. ***(ePtOn, megnyugodhatsz, a hírek szerint ez lesz az utolsó Papyrus-os NASCAR game – a szerk.)***

ePtOn

PAPIROS

Ki ne emlékezne a 80-as évek legnagyobb PC-s dobására, az Indianapolis 500-ra? Az 1989-ben bemutatott programot már én is hatalmas lelkesedéssel toltam a suli szertárában egy kegyetlen rusnya CGA monitoron. Nos, a játék atyja és a Papyrus magja David Kaemmer és Omar Khudari volt, akik még 1987-ben 2000 dollárral és alkalmazottak nélkül vágtak bele a PC-s játékfejlesztésbe. Az Indycar-sorozatok mellett a Road Rash, SODA Off Road Racing és a Grand Prix Legends játékok fejlesztését végezték, de az igazi

sikert a NASCAR-sorozat hozta meg. Ezért talán nem is csoda, ha 1999 óta kizárólag NASCAR kiegészítést vagy újabb verziót készítettek, melynek legújabb tagja immáron a 14. a sorban. A jelenlegi csapat autóversenyzési mániáját mi sem bizonyítja jobban, mint a birtokolt autók márkája: Mitsubishi Eclipse, Pontiac Firebird Trans Am, Chevrolet Camaro, Porsche 911.

RUSSOBIT-M
REVOLT GAMES
HOMEPLANET.REVOLTGAMES.COM
2003 I. NEGYEDÉV

HOMEPLANET

BETA TESZT

Kellemes űrszimulátor némi Freespace mellékzöngével, csipetnyi cyberpunk hangulattal és jó adag fizikával fűszerezve...

A több irányból támadó ellen ellen ezt a sokfejes lángszórót ajánlanám

Egy kihalás szélén álló műfaj lábadozásának időszakát éljük. Persze az utolsó mohikán felirat azért még túlzás lenne, de szomorú, hogy az űrszimulátorok kapcsán – amelyek ösvényét olyan nevek kövezik, mint a Wing Commander széria, a Freespace vagy az I-War – egyáltalán lábadozásról kell beszélni. Megfigyelhető, hogy az utóbbi időben a nagy ívű, mozizással felérő élvezet helyett a fejlesztők átvándoroltak a „masszív multik" táborára, az EVE (CCP fejleszti) és az Earth & Beyond is ezt a szálat erősíti, utóbbiból már lerántható a Netről az 5 napos próbaverzió (gyenge 1 GB). A háló nélkül küzdő magányos pilótáknak két remény maradt: az egyik Chris Roberts magára hagyott projektje, ami finom falatnak tűnhet, de a Microsoft szárnyai alatt a Freelancer reménytelenül lassan bontogatja szárnyait... szerencsére a másik delikvens szépen fejlődik, a Revolt Games és a Neuro.

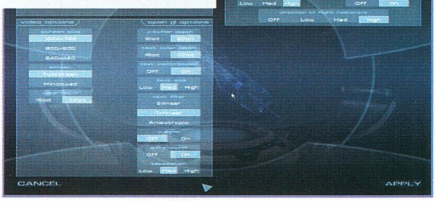
REVOLT GAMES ÉS A NEURO

A moszkvai bázisú csapat tulajdonképpen az egykori, szépreményű New Media Generation Company – ez a cég készítette a Hired Team Trial című multiplayer shooter-t – tagjaiból állt össze. Sergej Mironov és Alexej Medvedev ötlete alapján született meg a „két játék–egy univerzum" ötlet. Mindkettő egy olyan társadalom képét használja, ahol a neuro-implantok mindennaposak (mondhatni: az implant nélküli emberek lettek a lenézett kisebbség), az FPS-ben ennek az „agystimulált" világnak egyértelműbb bizonyítékát adja, hogy a főhős – Craig Richards – pszi-képességekkel rendelkező, konföderációs katona a szokásos gyilokmódszerek mellett mások tudatának befolyásolásával igyekszik érvényesülni. A két játék között kronológiában egy-két év a különbség, de a Troyden klán valódi természetét (mielőtt az űrbe vonulnának) a Neuro mutatja meg, ott bontakozik ki a drogárusok, bűnözők és zsoldosok sötét cyberpunk környezete, ahol mindent áthatnak a manipulált gondolatok és a profit.

volt üdvöskéje ugyanis már a bétatesztelők gépén mocorog.
A Homeplanet-ből mi is kiszakítottuk a magunk szeletkéjét, bár csak egy „nem publikus" demo formájában sikerült az oroszokat megkörnyékezni, de tudjátok, ajándék ló meg a foga. ;-)

A cyberpunk környezet és körítés William Gibson Neuromancer című víziójának gyökereiből táplálkozik, ahol az ember sohasem lehet elég tökéletes implantátumok nélkül, és a világ nem is fekete, és nem is fehér, az időt felfalja az információ, az adat tapinthatóvá válik, és a lét a valóság és az álom határai között ingadozik. A játék szempontjából fontos előzményeket a Russobit-M égisze alatt ténykedő moszkvai srácok egy tényfeltáró jellegű FPS keretében, a Neuro-ban mutatják majd be, furcsamód ez később jelenik meg, mint maga a Homeplanet. Filozófiai megnyilvánulásoktól mentesen: a sztori a távoli jövőt foglalja keretbe, ahol az emberiség átjut a galaxisunk határán, és terjeszkedni kezd a világűrben. Néhány kolónia független a Földi Konföderációtól, ilyen a Klouto bolygó is, ahol a 27 klán közül a legkisebb – ám technológiailag a legerősebb – áldozatul esik a hely farkastörvényeinek. A területi vitákat a Troyden klán végül meneküléssel zárná le, de ellenlábasai még úgy érzik, nem kapott „eleget". A klán ifjú vadászpilótáját alakítva a feladat egyszerűnek tűnhet: védd meg a klánt, amíg az új életteret keres – ám a kalózoktól, rivális klánoktól és a Konföderációs hajóktól nyüzsgő űrben semmi sem egyszerű.

Az elérhető missziók – néhány „csibész", felderítő küldetés, a klán hajóinak védelme – során a FLYM engine tényleg hozta a beharangozó képek minőségét. A bolygók textúrája és a csillag-háttér pazar, a HUD szinte a Freespace mása, azzal az apró eltéréssel, hogy nyoma sincs a kommunikációt élénkítő „élő" videó-portréknak – ettől némileg személytelen színezetet kaptak a kísérők, az egyedüli vigasz, hogy bizonyos rang elérése után RTS-stílusú kezelőfelületet ígérnek a koordináláshoz. Hangulatában a hadihajók, transzportok tiszta körvonalai, a méretesebb darabokon a középső fedélzet antigravitációs teret fenntartó forgása közelít a Babylon5 filmsorozathoz, de színvilágában szürkébb, acélosabb technikát vezet elő. Az „apróságoknál", azaz az egyszemélyes harci gépeknél a külső kameraállás „retardáltan" kinéző hajtósugarakról árulkodik, de eközben nehéz nem megemlékezni a parázs légicsaták közben szüntelenül süvítő sorozatokról és a sokáig „kódorgó" rakétákról, amelyek célpontra éhesen bolyonganak a harcolók között. A leszűrt konzekvencia tehát

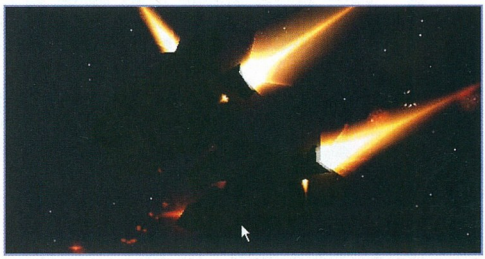


azt mutatja, hogy a vodka és a pixelek közeli barátságban vannak. ;-) A kód optimalizálása még a korai fázis ellenére is megnyugtatóan jól sikerült, a hardverétvágy szinte minimális, az ajánlottként megjelölt PIII-500, 128MB RAM és alap GeForce kombináción hajlamos vagyok elhinni, hogy ténylegesen elzörög.

A szólóra kihegyezett szimulátorban 7 „csillagverdával" villanthatunk; hasonlóan a műfaj nagyjaihoz a vadász, a bombázó, az elfogó és a nehéz-vadász kategória képviselőit csak bizonyos szint elérése után (illetve szituációktól függően) tolják az alfelünk alá. A régi tétel, miszerint a méret nem minden, cáfolatot nyer, hisz a kisebb gépek csak karcolgatják a nagyobb hajókat, ezért kell majd a „bomber", de szoktatni kell magunkat a gondolathoz, hogy az elektronikai hadviselés is jelen lesz, emellett az arányok érzékeltetése céljából hadd mondjam el, hogy az U elrendezésű anyahajók szerkezeti elemei között bujkálni lehet…

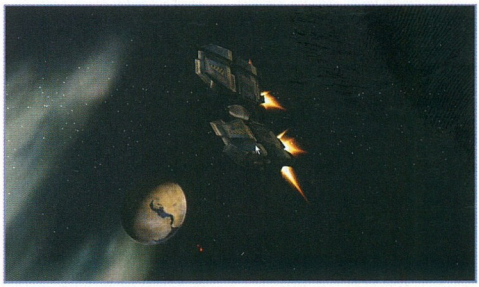
A vadászgépek követik a newtoni fizika törvényeit – a test addig mozog, amíg ellenhatás nem éri... Apróság, de a hajó mozgatása végre nem egy „látszat-hajtóművel", hanem az X alakú konzolon elhelyezett sok kis fúvókával lett megoldva. Az ütközésdetektor hajszálpontos, az ebből adódó sérülések – hajlok rá, hogy – inkább a játszhatóságot erősítik, mint a realitást. További érdekesség, hogy külön taktikai – enyhén kamikázéba hajló – stílust csatoltak a törvényszerűség mellé, és nem csak az ellenséges gépek részéről.

Bár alapban nagyon hasonló az irányítás, de két új funkciót be kell tanítani a tradicionális űrszimulátorokhoz szoktatott joystickoknak: az érdekesebb, hogy a szabvány – cirkáló –üzemmódból inerciális vezérlésre is átállítható a masina, ilyenkor a hajó iránya állandó, de közben szabadon pöröghet-forogható a tengelyei körül. A példabeszéd „emígyen" szól: tegyük fel, egy méretesebb hadihajó külső lövegeit szeretnénk 'leápolni', ehhez más esetekben ugye bonyolult rácsapások szükségeltetnek, de most elég csupán a hajó hosszstengelyével párhuzamos irányt felvenni, majd az „inertial" üzemmód rögzíti az irányt, és mintha csak lövegtoronyban ülnénk, végigszánthatjuk a kolosszus oldalát. Túlsuhanva a célponton (második ígéretes funkció) a reverse gombbal megspórolhatunk egy újabb felesleges manővert, ennek hatására ugyanis ellentétes irányú hajtóerő ébred, és visszafelé megint „beköszönhetünk" a hadihajó oldalának. A módszer vadászok esetében is használható, néha furcsa „ki üldöz kit" figura jön ki belőle, ám egyelőre nagy csalódás a fürge vadászgépek és a komótosan tüzelő elsődleges energiafegyver viszonya (demo verzióba csak ez jutott), majdhogy-



A zűr fenketlen sötétje fekete sziluettel, kis, fehér kurzorral

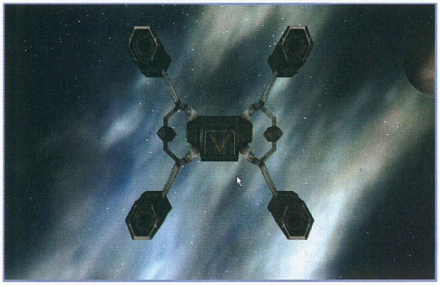
nem ágyúval verébre szituáció, szinte lehetetlen eltalálni bármit is, ami nem ütközőpályán közeledik felénk. Az egyszerű fájlformátumnak hála sikerült megberhelni a fegyverkonfigban az újratöltési időt, és ezzel a környék legjobb takarítógépe lett az enyém... Mi több, a turkálódások során olyan biztató címszavakat találtam, mint „doom cannon", „mine cannon", „multi-speed cannon", stb., tehát a küldetések végén beszedett kreditet ilyen fegyverekre válthatjuk majd egy olyan felület alatt, ahol számít a súly, az energiafelhasználás, és persze a másodlagos fegyvereknek – bombáknak, kövétorakétáknak – is kell a hely. A sérülésmodellezés, mint olyan, a fapados verzióban nem létezik, nullára megy a pajzs, lehull a „hull", és kicsöngettek, de „állítólag" a hajtóművek kilövése és az alrend-



szerek károsodása részét képezi a végleges verziónak. Multiplayer aspektusa nem lesz a stuffnak – esetleg később kiegészítő formájában beruház rá az orosz gárda –, amit viszont

Én személy szerint is elvárok(nék), az az igényes renderelt videók, a sérülésmodellezés befejezése, a sztorihoz megígért elágazások, és egy tesztelésre adott teljes verzió. ;-)

Tika



ELECTRONIC ARTS
LEGO INTERACTIVE
WWW.LEGO.COM/ENG/ISLAND
AZ ÁR NEM ISMERT

LEGO ISLAND XTREME STUNTS

Olyan leszek, mint Travoltáék az Ál/arc című filmben...

Amikor egy híres hollywoodi filmproducer a LEGO szigetet választja kalandfilmjének alapjául, egyértelművé válik: a kaszkadőr nem lehet más, mint Pepper Roni! Azonban főhősünk minden tudására szükség lesz ahhoz, hogy tökéletesen sikerüljön a produkció, hisz a velejéig gonosz Brickster épp ezt próbálja megakadályozni!

Tehát Max Axel kalandjai után a híres gördeszkás, Pepper Roni életébe avatkozhatunk bele a LEGO Interactive legújabb alkotásában. A program installálása csupán néhány percet vesz igénybe, hisz merevlemezünkön mindössze 7MB-ot foglal el az Xtreme Stunts, melynek egyedüli hátránya, hogy a játék közbeni töltögetés a CD-ROM meghajtónkra hárul. A program indítása után rögtön az egyszerű főmenüben találjuk magunkat, ahol nem érdemes sokat cicizni, csupán a beállítások menüt érdemes meglátogatni a játék elkezdése előtt.

Feladatunk igen egyszerű. Összesen öt jelenetben kell eljátszanunk a kaszkadőr szerepét, melyek változatos helyszíneken és nehezebbnél nehezebb feladatokkal teszik próbára ügyességünket. Az első részben egy autós üldözést reprodukálnunk, ahol a gonosz Brickster autóját kell mozgásképtelenné tennünk. Ezek után találjuk magunkat a LEGO szigeten, amit bejárva a további négy jelenetet is eljátszhatjuk. A helyszíneket és a feladatokat a kezdőpontnál bármikor megtekinthetjük a film részleg táblájában. Pepper Roni szerencsére mindig cipel gördeszkát a hátizsákjában, így a nagyobb távokat nem kell végigkolbászolni, hanem egyszerűen és akár látványosan is végigdeszkázhatjuk. Ha valakinek még ez sem lenne elég gyors, akkor a rendőrségre tévedve akár jogsit is kaphat, így a későbbiekben autókázhatunk is.

Visszatérve a feladatokra. A második jelenetben egy motoros üldözésben kell részt vennünk, ahol célunk a különféle akadályokkal teletűzdelt pályán elsőként beérni a célba. A harmadik feladatunk már a vízen zajlik, hisz egy motorcsónakot kell ügyesen terelgetnünk a kijelölt szakaszon, ahol már több ellenfelünk is akad. Ezen kívül még repülőgépet is meg kell tanulnunk vezetni, illetve egyéb kiegészítő feladatokat (postát kihordani, leveldoboz tologatása, megtalálni kopasz barátunk fejvédőjét, a virágok rendezése, stb.) is végre kell hajtanunk ahhoz, hogy elkészüljön az Xtreme Stunts című remekmű.

A program grafikájáról egy rossz szót sem lehet ejteni, hisz az elvárásoknak megfelelő kidolgozottság és gyorsaság jellemzi. Külön érdem, hogy az összes figura, tereptárgy mind-mind a LEGO játékok külsejét tükrözi. Hasonló jókat lehet elmondani a hangokról is, melyben a hanghatások, ha nem is emelhetők ki, de a játék zenéje változatos, kösönhetően a rádió módnak.

Egyedül talán az irányíthatóság nevezhető szokatlannak, amit sajnos nem is tudtam megfelelően konfigurálni. Ennek oka, hogy a jobbra-balra való irányváltást nem is lehet állítani. Ez a két gomb alapból a kurzor billentyűkre hárul, ami nem is lenne nagy baj, de sajnos a fel-le nyilat nem lehet konfigurálni! Ennek ellenére némi gyakorlással megszokható, sőt, egyszerűnek is mondható az irányítás.

Összességében egy egész aranyos kis program a LEGO Island Xtreme Stunts, amivel több órát is elbohóckodhat a fiatalabb és akár az idősebb korosztály is. Ennek ellenére inkább a gyerekeknek ajánlható, amit a programban található feladatok nehézsége és bonyolultsága is jól tükröz. A szülők tehát nyugodt szívvel megvásárolhatják, hisz brutalitáshoz, vérfürdőhöz köze sincs a játéknak, ugyanis csupán méretes pizzával tudjunk jól arcon sorozni az unszimpatikus LEGO figurákat.

ePtOn

PEPPER RONI

Brickolini papa házassága után született nem sokkal a kis Pepper Roni, valamikor június 14-én... Mivel a papa nagy pizzagyáros volt, ezért stílszerűen már az első sütinapjára is pizzatortát kapott a kis Pepper. Aztán később még a gördeszka is hozzánőtt a trónörököshöz, melynek eredményeképp a LEGO szigeti bajnokságot is megnyerte jól. Kellett is az ügyessége, hisz a pizzériának épp szüksége volt egy jó pizzafutárra. Később megtalálta nagy szerelmét is Sky-ban, aki görkorijával nem csak menő cica lett, de legalább olyan gyors is, mint Peppi – ami, valljuk be őszintén, nem sámli! No de ott van a gonosz Brickster, aki szabadulása után egy egész robothadsereget hegesztett, és sok-sok csúnyaságot követett el. Aggodalomra viszont semmi ok, hisz Nick és Brick rendőrtestvér mindig jól gatyába rázza Brickstert!

MINIMUM CONFIG: PII 600 MHz CPU, 128 MB, 10 MB HDD, DirectX 8.1, 16MB-os VGA kártya 3D gyorsítással.
JAVASLAT: PIII 1GHz CPU, 256MB, 32MB-os VGA kártya, 8x CD-ROM.

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Stunts Island	Stunt Driver
Nincs	LAN/INTERNET	76%	88%

- Szép
- Gyors
- LEGO grafika
- Kevés helyet foglal
- Túl könnyű

81%

ELECTRONIC ARTS
LEGO INTERACTIVE
WWW.LEGO.COM/ENG/RACERS
AZ ÁR NEM ISMERT

DROME RACERS

Úgy érzed, hogy a való világban már nem akad ellenfeled, és még nem szavaztak ki? Akkor itt az idő, hogy a LEGO világban is megmutasd, mire vagy képes! Bújj Max Axel, a fiatal és roppant tehetséges pilóta bőrébe, és nyerd meg a Drome bajnokságot! Feladatod nem lesz egyszerű, hisz az ellenfelek mindent bevetnek a siker érdekében!

Valami hasonló velős mondanivalót fogalmaz meg a jövőben (2015-ben) játszódó Drome Racers, mely a sikeresnek mondott LEGO versenyek legújabb tagját képviseli. Igazából ez egy átlagos arcade versenyautós ghamma is lehetne, de mint a neve is mutatja, különlegessége a LEGO autókban rejlik, melyeket egyébként – egész véletlenül – meg is lehet vásárolni a boltokban.
A gyártó szerint a LEGO Technik csodák a fiatalabb, 8-12 éves korosztálynak ajánlhatók nyugodt szívvel, hasonlóan a Drome Racers játékhoz. Valljuk be őszintén, csodálatos árukapcsolás ez.

Az Xtreme Stunts programmal ellentétben itt már nincs pardon, az egyetlen CD lemezről közel 700 megát pakol fel a játék! Cserébe viszont – a játék indítása után – egy kis ízelítőt is kapunk a Drome bajnokságból. A menüszerkezetet itt sem bonyolították halálra, ezért könnyedén beállíthatunk mindent, illetve választhatunk a különböző játékmódok közül (arcade, karrier mód, gyors verseny). Természetesen amennyiben nem csak bohóckodni akarunk, érdemes a karrier módot választani, ahol a mély mondanivalóval táplált sztori növeli a száguldás élményét.

A karrierünk egyengetésében nélkülözhetetlen szerepet játszik három jó barátunk is! Rocket, aki magyaráz és tippeket ad a versennyel kapcsolatosan, így az extra dolgok előnyét, hátrányát is elmagyarázza. Gyakorolni is itt tudunk. Legfontosabb. Másik barátunk Shicane, a dögös cica, aki szerelőként (Night Rider után szabadon?) vesz részt a csapatban. A bögyös mellek, úgy látszik, nem akadályozzák meg abban, hogy az autók alá becsusszanva némi fejlesztést is végezzen. Ehhez azonban pénzre van szükségünk, amit a versenyek folyamán tudunk begyűjteni. Utolsó barátunk a medvesajt... illetve a nagy „hekkermágus arc", Slot, aki rengeteg statisztikával, érdekességgel is szolgál a pályákkal kapcsolatosan, illetve a játék mentését és betöltését is ő kezeli.

Egyértelmű, hogy a legtöbbet Shicane cicára fogunk majd kattintgatni, hisz a versenyzések mellett az autóválasztást is nála tehetjük meg. Van itt Forma 1, Dragster, Off-Road, és még ki tudja, milyen tákolmány. A 36 különböző pálya (4 helyszín) nem csak vonalvezetésében, de az út minőségében, domborzatában is különbözik egymástól, így a versenyek megnyeréséhez érdemes az adott helyszínhez legjobban alkalmazkodó járművet választanunk (gyakorlatilag tökmindegy). A bajnokság alatt több kihívónk is akad, akik szívesen elkennék a szánkat. Ez esetben, ha nem futamodunk meg, csupán ketten tekergünk az adott pályán, a győzelem és a pénzdíj elérése céljából.

Összességében egy „tucatjátékról" van szó, ami sem grafikailag, sem ötletek ügyében nem nyújt többet, mint a konkurencia. A hangok átlagosak, a grafika a teletömött effektek ellenére sem a legjobb (de nem is csúnya). Az autók irányítása elsőre elég horrornak tűnik, azonban némi gyakorlással bárki átadhatja magát a száguldás örömének. De ennyi pénzért inkább egy normális autóversenyzős programot – vagy legjobb esetben egy hatalmas doboz LEGO játékot érdemes venni!

ePtOn

Csapat, balraaa csodáááálkozz!!! Trafipax előtt ezerrel.

MAX AXEL

A sebességimádó „kiccsákó" 21 évvel ezelőtt a Drome Satellite Community #48 alatt született. Kedvenc hobbijai közé sorolhatók azok a sportok, melyek extrém sebességgel párosulnak. Ahogy barátja, Still mondja: „akkor érzi magát tökéletesen egészségesnek, ha nagy sebességgel közlekedhet." A szőke suhanc a Nitro csapat tagja lett, és nagy reményeket fűznek versenyzői karrierjéhez. A siker érdekében – mint megannyi Drome versenyző – rengeteget kockáztat, akár a szabályokat áthágásával is, az első helyért bármire képes! Talán ezért annyira népszerű a pénzes Dromulus által épített autósport-metropolis, a Drome verseny!

MINIMUM CONFIG: PII 600 MHz, 128 MB, 700 MB HDD, 16 MB-os VGA kártya 3D gyorsítással, 4x CD-ROM.
JAVASLAT: PIII 1 GHz CPU, 256 MB, 32 MB-os VGA kártya, 8x CD-ROM.

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Hot Wheels Velocity X	Rage Racer
Trainer, Video	LAN/INTERNET	72%	42%

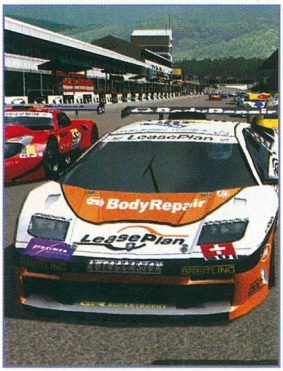
- Könnyen uninstallálható
- Karrier mód
- Unalmas játékmenet
- Átlagos ötlet...
- ...gyenge megvalósítás

69%

NINCS
SIMBIN DEVELOPEMENT TEAM
WWW.SIMMODS.COM/SBDT-
INGYENES

GT RACING 2002

A szimulátor-világban tombol a mod őrület, azaz az eredeti programok módosításának divatja. A legújabb változatok azonban nemcsak a grafikákat és egy-két apróbb változtatást tartalmaznak, hanem olykor szinte teljesen új életet lehelnek egy-egy igazi klasszikusba. Az ISI/EA F1 2002-je is egy ilyen módosításon esett át, mégpedig a SBDT fejlesztőgárdájának jóvoltából, akik a 2002-es nemzetközi FIA GT bajnokságot varázsolták rá a népszerű program alapjaira. Nem is akárhogyan!



2003 januárjától újra gyártanak kétütemű Trabantokat, új dizájnnal...

A GTR2002 december elején került fel a világhálóra, és a letöltésre várók sora még a bécsi bevásárló-turizmus legszebb napjait is elhomályosította volna. A szimulátor-megszállottak keselyűként csaptak le a friss húsra, a sorban állás napokra megbénította szinte az összes fellelhető szervert. Nem is csoda, hiszen 280 MB-nyi(!) méretével talán a valaha volt legméretesebb kiegészítő csomag – a modemesek legnagyobb „örömére". De miért is a nagy felhajtás?

Nos, az SBDT legújabb kreációját az a Doug Arnao jegyzi, aki a szimulátorok (egyik) királyának tartott Grand Prix Legends fizikai modellezésének atyja volt, majd a Papyrus legutolsó Nascar-sorozatának elkészültével kiadót váltott. A szakmában igazi gurunak számító Arnao mester ezúttal, mintegy társadalmi munkában, 1200 munkaórát töltött az F12002 fizikájának aprólékos átkódolásával. Szükség is volt rá, hiszen a feldolgozandó témakör, a zárt karosszériás, orr-, far-, vagy középmotoros GT versenyautók világa alapjaiban különbözik a Forma-1-étől. A GT Racing 2002 pedig sokkal több akart lenni egy egyszerű módosításnál, az SBDT-nél a jelenleg fellelhető legjobb sportautó-szimuláció volt a cél.

A játékban szereplő 37 autó mindegyike az idei aerodinamikai előírásoknak megfelelően lett lemodellezve. A hathengeres Porschék, nyolchengeres Chevy motoros Marcos, 10 hengeres Chrysler Viper, vagy a 12 cilinderes Ferrari, Lamborghini és Lister GT modellek vezetése igazi kihívás, hiszen 600-650 lóerős teljesítményükhöz több mint 600 Nm forgatónyomaték és egy tonnás súly társul. Nagy hangsúlyt fektettek az egyes autók eltérő felépítésére és dinamikus viselkedésére. A játékban szereplő összes autó dupla keresztlengőkaros felfüggesztéssel rendelkezik, míg a Porschék elöl McPherson, hátul különleges, ötkaros megoldásúak. A pontos szerkezeti modellezés az F12002 fizikai kódját használja ki, amely folyamatosan változó, tehát valósidejű geometriai változásokat modellez, és ezeket a felépítésbeli különbségeket vezetés közben tökéletesen érezni lehet. Sőt! Aki valaha vezetett hasonló utcai autót, az is meg fog lepődni, hogy mennyire valósághűen sikerült eltalálni az egyes autók eltérő menetdinamikai jellemzőit.

Csakúgy, mint a valóságban, a különböző csapatoknak más és más a gumiszállítója a játékban is. A négyféle gumiabroncs azonban nemcsak nevében, hanem tulajdonságaiban is különbözik egymástól (lásd keretes). Egyszerű összehasonlítást végezni, hiszen a Porschék vagy akár a Viperek közül sok csapat használ különböző márkát, így pl. pár kör Pirelli-nyúzás után megnézhetjük, mit tud ugyanaz az autó Michelinnel, vagy Dunloppal is. És valóban érezni a különbséget!
A GTR másik nagy modellezési gegje a fékrendszer, ugyanis ezek is külön életet élnek: hidegen gyengén fognak, majd rövid melegedési fázis után keményen haraprnak, ám ha nem kapnak kieléqítő hűtést, túlmelegszenek, és veszítenek hatékonyságukból. Hosszabb versenyen a tárcsák kopását is érdemes szem előtt tartani, különben nem marad fékünk a verseny végére. A tárcsák hőmérséklete és kopása az advanced setup menüponton belül követhető nyomon, csakúgy, mint az összes egyéb beállítások és a telemetria adatai, amelyek összetettsége egy külön cikket érdemelne.

Ember-gép elleni játéknál általában az AI nem túl realisztikus viselkedése szab határt az élvezetnek, ezért a gépi ellenfelek mozgását is átkódolták. Sokkal simábban, pontosabban követik az ideális íveket, élethűbben viselkednek test-test elleni küzdelemben. Ráadásul minden AI a megfelelő autóhoz lett modellezve, vagyis egy Ferrari 550 Maranello-t nem ugyanúgy visz végig a pályán a gép, mint egy Lamborgini Diablo-t. 100%-on elég kemény ellenfélnek bizonyulnak, míg 120%-ra, azaz a maximumra tekerve még az éppen aktuális „emberi" világcsúcsot is megdöntik. Persze továbbra sem nyújtják egy LAN-os vagy egy Internetes játék élvezetét, hiszen előzésnél sokszor igen bátortalanok, és a kigyorsításoknál továbbra is mintha láthatatlan extra tapadással rendelkeznének.

Menürendszere az F12002 bővített változata számos új opcióval és megváltoztatott autó-beállítási képernyővel. Kezelhetősége – főleg az alapjáték ismeretében – egyszerű, a versenyzőiskolát azonban hiába keressük, a menüjét választva rövid, de frappáns felirat közli: „Oktatók hiányában zár-

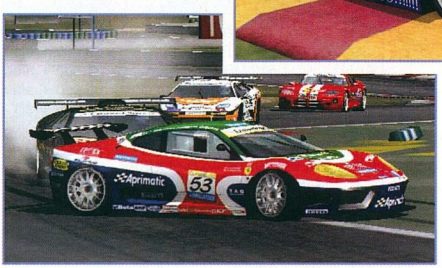
va". Kontrollerek közül természetesen csak a kormány jöhet szóba, ennek beállítása a menüben egyszerű, azonban a gépekbe ülve igen furcsának tűnik az autók kormányzása. Nehéz jó összhangot találni az autó kormányának mozgása és a saját kormány között, amit még meg is bolondít a sebességfüggő beállítás használata. Előbb-utóbb rá lehet találni a jó irányra, de kétségtelenül gyenge pontja ez a játéknak (szintén F12002 „betegség"). A FF hatások viszont nagyon élethűek, és némi tweakelés után jól testre szabhatók.

Kifejezetten szenzációsra sikeredtek az új hangeffektek, mind a belső, mind a külső hangok tekintetében a megszólalásig élethűek. Már az egyéb, hallható zajok is finoman elválaszthatók a többitől (a kerekek gördülési zaja, a váltó és a difi fémes hangjai, a szélzajok, stb.), amit pedig a motorok terén műveltek, az egyszerűen zseniális. A Porschék mély, fújtató suhogása valóban eredeti, a Marcos hatalmas, V8-as Chevrolet blokkjának dinoszaurusz-üvöltése a NASCAR versenyek hangulatát idézi (mert hogy onnan való), míg a Ferrari vagy a Lamborghini egy oktávval magasabb hangon, szinte extázisban játssza a 12 hengeres dallamot.

A pályák közt válogatva 7 új darabbal is találkozunk, melyek a GT versenyzés világában bejáratott helyszínek: Brands Hatch, Donington Park, Oschersleben, Sugo, Valencia, Mugello és Misano. A többi, az F2002-ből is ismert aszfaltcsík a megszokott jegyeket hordozza: eredeti modellezésük csak egy-két pályán sikerült elfogadhatóan, és éppen a Hungaroring esetében a legpocsékabbul. Aki valaha is körbement már rajta, egyszerűen nem ismer rá. (Mondjuk erről sem a GTR készítői tehetnek).

Szintén új a 10 futamos FIA GT bajnokság, amely a 2002-es pályákon zajlik, és akár összevontan (GT és N-GT osztály), akár külön-külön értékelve versenyezhetünk benne. Az időjárást itt is mi szabhatjuk meg, de akár a 2002-es szezon meteorológiája szerint is játszhatunk. Az esős pályán való vezetés komoly koncentrációt igényel az F-1-esnél kétszer nehezebb gépekkel, viszont az igazit megközelítő élményt csak a monszunesős beállítás adja vissza, a sima rain opcionál alig csökken valamit az autók tapadása.

Az ISI Internetes kódjának ismert hibái ellenére a nemzetközi szimulátoros élet teljesen felpezsdült a GTR2002 érkeztével, és világranglistákon megjelent a szimulátorversenyzők krémje, ami mindenképpen a jól eltalált fizikai modellezésnek köszönhető. Hogy meddig tart az új őrület, még nem tudni, de annyi biztos, hogy jó időre ellátta „munkával" a vérbeli szimulátor-megszállottakat.



Wéber Gábor

FEKETE MÁGIA

A gumik modellezésének részletessége nem merült ki a melegedési fázis és a dinamikus terhelések kerekekre visszaható erőiben. A játékban található négyfajta gumi sok egyéb dologban különbözik egymástól. Íme a részletek:

Dunlop: széles tapadási határral, jóindulatú csúszáslimittel, összességében jó tapadási mutatóval rendelkezik. Közepesen kopik, de nagyon érzékeny a durva vezetésre, ilyenkor túlmelegszik, ami növeli az elhasználódás mértékét.

Michelin: a legszűkebb csúszáshatárral rendelkezik, sokkal pontosabb vezetést kíván a többinél, viszont a határokon belül tartva kimagasló tapadást és információt nyújt. Közepesen hajlamos a túlhevülésre, viszont gyorsan kopik, élettartama nagyon sokban függ a pilótától.

Pirelli: a Michelinhez hasonló tapadási tulajdonságok, de nem annyira pontos visszajelzéssel. A legstrapabíróbb abroncs a legjobb kopási tulajdonsággal, és optimális tapadását alacsonyabb terhelésen éri el, mint a többiek. Hosszú futamokon a legjobb gumi.

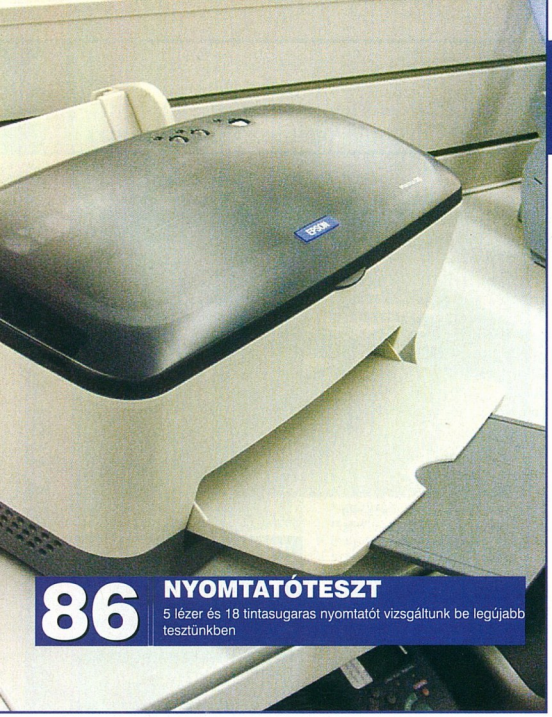
Yokohama: Csak a Porsche 993 GT2-esek használják, és valamivel kevesebb tapadást nyújt a többinél. Vezethetősége a Dunlopéhoz hasonlóan könnyű; széles csúszáshatárral rendelkezik. Csakúgy, mint a Pirelli, ez is hosszú életű.

MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 128 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 32 MB RAM-MAL
JAVASLAT: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 64 MB RAM-MAL

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	F1 2002	TOCA Touring Car Championship
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/08 - 86%	76%

- Ingyenes program
- Kiemelkedően jó fizika
- Élethű hangok
- Új pályák
- Rossz netkód

91%



86 NYOMTATÓTESZT

5 lézer és 18 tintasugaras nyomtatót vizsgáltunk be legújabb tesztünkben

Sokan talán csak sejtik, milyen alkatrészeket rejt számítógép-dobozuk. Persze remélem ez a többségre nem igaz, és a játszás mellett arra is figyelnek, hogy ha a számítógépüket nem is, de legalább ehhez kapcsolódó tudásukat hónapról-hónapra frissen tartsák. Adjuk meg a módját a játékok technikai oldalának, és következzenek a hardver oldalak.

TARTALOM

78 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

79 | SZIMULÁCIÓS ESZKÖZÖK
Ültetek már igazi pilótafülkében? Vagy legalább hasonlóban? Egy kis szerencsével nemsokára talán már itthon is ki lehet majd próbálni egyet.

80 | HARDWARE NEWS
Szemezgetés a hazai számítástechnikai üzletek év végi kínálatából.

82 | PIACI KÖRKÉP
Szemezgetés a hazai számítástechnikai üzletek év végi kínálatából.

85 | CLUB3D RADEON 9500
A Club3D a csúcskártyája után kijött a gyengített változattal. De sajnos sikerült a versenytársaknál is gyengébbre csinálni. Majd esetleg a Pro.

86 | NYOMTATÓTESZT
Ha úgy döntöttünk, otthon is szeretnénk ezentúl nyomtatni, előtte nem árt tájékozódni egy kicsit.
A választáshoz szeretnénk most segítséget nyújtani.

HARDWARE

MINIMUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	AMD Athlon XP 1700+	12.000 + áfa
MOBO	QDI KuDoz7E/333	17.500 + áfa
RAM	256 MB DDR333	14.000 + áfa
VIDEO	ATi Radeon 8500LE 64MB	19.500 + áfa
AUDIO	integrált	
HDD	Maxtor 60GB 7200	19.000 + áfa
CD-ROM	LG 52x	5.000 + áfa
ÖSSZESEN		87.000 + áfa
MONITOR	Samsung 765MB	44.000 + áfa

Az újévet jól kezdhetjük, ha a minimum konfigurációnk alapján hegesztünk össze gépet. A vas lelkét természetesen a legjobb ár/teljesítményű Athlon XP processzor jelenti, melyből a múlt havihoz képest ismét egy combosabb 1700+ került beszerelésre. Adtunk egy esélyt a QDI alaplapnak is, mely ára mellett a szolgáltatásával is meggyőzött bennünket. A Radeon 8500LE-t szinte ingyen kínálják, és 20e forintért megfontolandó választásnak bizonyul. A nagyobb vinyó és a dupla memória ellenére mindössze 2e forinttal léptük túl a múlt havi konfigurációnk összegét.

MEDIUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	AMD Athlon XP 2100+	23.000 + áfa
MOBO	MSI 6590	34.000 + áfa
RAM	256 MB DDR400	19.000 + áfa
VIDEO	ATi Radeon 9500 64MB	38.000 + áfa
AUDIO	Creative SB Audigy	14.500 + áfa
HDD	IBM 80GB 7200	25.000 + áfa
DVD-ROM	TEAC DVD 16x	10.000 + áfa
ÖSSZESEN		163.500 + áfa
MONITOR	AG-NEOVO 15" TFT	76.000 + áfa

Közepes konfigurációnkban nem végeztünk említésre méltó átalakítást, hisz csak feleslegesen bolygatnánk fel ezt a remek felállást. A processzorból visszavettünk, ugyanis jelenleg a középmezőnyben a 2100+ Athlon XP éri meg legjobban az árát. A várva várt Radeon 9500 természetesen rögtön felváltotta a Leadtek grafikus kártyánkat, ami a 38e forintos ár minden filléréért megéri. Végül egy olcsó, és az ismeretlen név ellenére egy elfogadható paraméterekkel rendelkező TFT kijelzőt ajánlunk a konfigurációhoz.

HIGH-END		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Intel Pentium 4 2.8 GHz	95.000 + áfa
MOBO	ASUS P4PE-GBL	39.000 + áfa
RAM	512 MB DDR333	31.000 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 9700 PRO	89.000 + áfa
AUDIO	Creative SB Audigy Platinum	41.000 + áfa
HDD	WD 120GB 7200	45.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer DVRA05	69.000 + áfa
CD-RW	Plextor 40x12x40 USB	44.500 + áfa
ÖSSZESEN		453.500 + áfa
MONITOR	Sony 24" FW900 FD	406.000 + áfa

Ebben a hónapban néhány ezer forinttal olcsóbb konfigurációt alkottunk. Nem kell megijedni, a méregdrága P4 processzor maradt, de a SiS-es alaplapot egy i845PE chipre épülő ASUS mobo jelenti. Ezt a lépést már régóta meg kellett volna tenni, hisz az Intel processzorhoz Intel chipkészlet dukál. A P4PE-GBL rendelkezik minden finomsággal, hisz az integrált hang és Gigabit LAN mellett IEEE1394 és Serial ATA támogatással is büszkélkedhet. A kedvezőbb árakat végül egy WD merevlemezzel kompenzáltuk, mely ha nem is sokkal, de néhány ezressel többe kerül, mint az IBM hasonló kivitelű modellje.

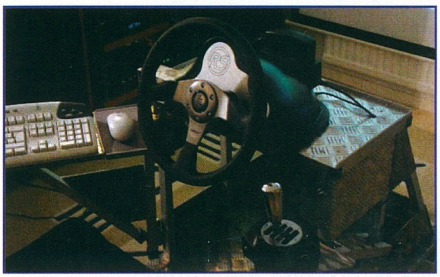
SZIMULÁCIÓS ESZKÖZÖK TÁVLATAI

Egyre újabb megoldások kopogtatnak az ajtónkon szimuláció ügyben – mikor volt már az az időszak, amikor az egy szál joy jelentette az összes kezelőszervet a játékoknál?

Először is kezdjük a botkormányokkal, illetve ezek különleges változatával, az erő-visszacsatolásos (Force Feedback) fajtákkal. A választék óriási, és már egyáltalán nem számít kuriózumnak egy ilyen kormány. Természetesen az autóverseny imádói sem maradnak felszerelés nélkül, erő-visszacsatolásos kormányt is már régóta lehet kapni, és szerencsére mindenki talál a pénztárcájához illő típust. A kínálat igen bőséges, újabban már készülnek kifejezetten gyerekek számára készülő kisméretű változatok is, valamint a sebességváltó és a kuplung sem ritkaság. Azonban ezen a területen mintha egy kicsit megtorpant volna a fejlődés, igazi átütő technológiai ugrás nem volt tapasztalható az utóbbi időkben.

A videokártyáiról ismert Matrox egy nagyon érdekes újítást mutatott be a Parhelia néven futó megoldásával: végre az átlagfelhasználók és játékosok számára is lehetővé vált három kijelző együttes használata. Van azonban egy komoly probléma: hiába a sok hangzatos tulajdonság, mint például a Gigacolor technológia, a minimális teljesítményveszteséggel járó, 16x-os élsimítás és az akár 256 MB-os memóriaméret, ha mindezek ellenére a kártya teljesítménye rendkívül alacsony, általában még a Geforce 3-at sem képes utolérni. Ráadásul a gyártó ezzel a termékkel kívánt újra betörni a játékosok piacára, pedig ott a teljesítmény lenne a legfontosabb. Éppen ezért nem a gyakorlati megvalósítás, hanem inkább a kezdeményezés a fontos, mert így komoly esély van arra, hogy hamarosan a nagyobb grafikuslapka-gyártók is bevezetik a három kijelzős rendszert. Már így is nagyon sok játékfejlesztő lát fantáziát a technológiában, sorra jelennek meg azt ezt kihasználó termékek és frissítések. Például az FPS játékok rajongói számára óriási előnyt jelenthet a nagyobb látószög (FOV, Field of View), így ugyanis sokkal könnyebb megtalálni az ellenfeleket, de persze repülő-, és egyéb szimulációs játékoknál is jó szolgálatot tehet.

Most pedig lássuk, mit hoz a jövő. Hamarosan hazánkban is elérhetővé válik a legújabb, az eddigi játéktermi autóversenyes gépeknél lényegesen fejlettebb, PC alapú megoldás. Végre lehetőség nyílik arra, hogy több játékos, akár a világ különböző felén egyszerre, egymás ellen vetélkedhessen az Internet segítségével. Természetesen azért itt is vannak korlátok (pl. a Nascarban „csak" 42-en küzdhetnek egyszerre egymással). Felesleges magyarázni, hogy mennyivel nagyobb az élvezet egy élő, saját gondolkodású emberrel versenyezni, mint a gép (amúgy egyre jobban megírt) mesterséges intelligenciájával versengeni. Óriási előrelépést jelent például az,

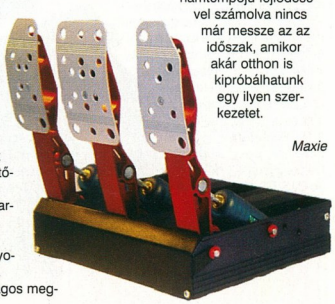


hogy az eddig „megszokott" játéktermi utánzatoknál sokkal élethűbb, valódi Forma 1-es vagy kartos kabinban helyezkedik el az ember, ahol a testhelyzet, a méretek, és szinte minden olyan, mint a valóságban. Szerencsére elvetették a pénzbedobálós módszer ötletét, és inkább a gokartszerű, időre menő bérleteket részesítik előnyben, ami a játékos számára is sokkal jobb, ugyanis nem kell idegeskedni, ha elrontjuk a játékot.

Tehát hamarosan mindenki kipróbálhatja, hogy milyen is az igazi Forma 1-es pilótákhoz hasonló testhelyzetben ülve, 380 fokban elfordítható kormánnyal versenyezni. A konzervatívabb vendégek számára az F1-ből megismert váltórendszer mellett hagyományos, szekvenciális váltó is elérhető, így mindenki azt használhatja, amelyik neki jobban megfelel. Azért azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy végre azok is megtapasztalhatják a legújabb hangrendszer és grafika élvezetét, akiknek otthon nincs lehetősége komolyabb számítógép fenntartására.

Egyszóval komolyodik a szimulációs piac, a színes-szagos megoldások kora lassan beköszönt, persze ehhez még a legtöbb esetben el kell hagynunk otthonunkat, de a technológiák rohamtempójú fejlődésével számolva nincs már messze az az időszak, amikor akár otthon is kipróbálhatunk egy ilyen szerkezetet.

Maxie



MAGASAN SZÁLLNI ÉLVEZET...

Tervezik repülőgép-szimulátorok, például F16, illetve F18 mintára készülő gépek elkészítését is, amely az Egyesült Államokban már meg is valósult. Természetesen mindegyik korszerű, Dolby Surround hangrendszert, a BRD-hez hasonlóan kuplungpedál-készletet, F1-es váltókart valamint egy 4-7 sebességes szabadon állítható szekvenciális fésűs váltót tartalmaz. Nem elhanyagolható a viszonylag könnyű szállítási lehetőség sem: az egész szerkezet 160-190 cm és maximum 115 kg.

52x CD írók az LG és a TEAC-tól

Hamarosan kaphatók a következő generációs, 52x maximális írási sebességre képes LG és TEAC meghajtók. Az ATAPI felületű LG GCE-8520 52x24x48x sebességre képes, így az olvasási sebességet a TEAC CD-W552E készülék nyeri a maga 52x maximális sebességével. Az LG készülék biztonságos írását a SuperLink és az Mt. Rainer technológia támogatása garantálja. A 900 grammos CD író 100 ms-os hozzáférési idővel és 2 MB-os átmeneti tárolóval büszkélkedhet. Pontos áráról és megjelenési dátumáról egyelőre nincsenek információk, hasonlóan a TEAC termékéhez, melyet OEM és dobozos kivitelben is piacra dobnak. Ez utóbbi választása esetén Roxio Easy CD Creator 5, MusicMatch JukeBox, valamint Photo Impression programok boldog tulajdonosa is lehet a vásárló.

iRiver mp3 lejátszó a legkisebb legnagyobb

Az iRiver - amely eddig is a legvékonyabb mp3-discman cím tulajdonosa volt a SlimX révén - kihozta az IFP-195TC lejátszóját, amely 512 MB beépített memóriát tartalmaz. A készülék nagyméretű LCD kijelzővel és FM tunerrel van ellátva. Méretei: 31 x 28,5 x 82 mm.
Az mp3, wav és asf formátumokat támogatja mp3 esetében 320 kbps fix, vagy változó bitrátáig. Emellett tudja értelmezni a legújabb, 4.0-s ID3 tag-eket is. Egy darab AA-s akkumulátorral 20 órán keresztül lehet nyúzni.

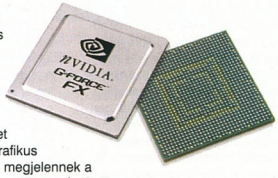
VIA Envy24PT az új hangvezérlő

A VIA bemutatta új, kimondhatatlan nevű hangvezérlőjét, melyet az előző generációhoz hasonlóan integrált megoldásként alaplapokra, illetve a belépőszintű hangkártyák piacára szán. A VIA Envy24PT, mint a jelzés is mutatja, 24 bites felbontással és 96kHz-es mintavételezéssel is dicsekedhet. Köszönhetően a 7.1 (5.1 és a 6.1 mellett) támogatásnak, a Dolby Digital EX és DTS ES szabványokkal is könnyedén elboldogul az új termék.

500 MHz-es DDR-I chip a leggyorsabb

A koreai Hynix Semiconductor bejelentette a világ leggyorsabb, 500 MHz-es DDR-I SDRAM szabványú memóriachipjét. A 128 Mbites chippel főleg a grafikus kártyákon és a hálózati eszközökön találkozhatunk majd. A gyártó szerint a DDR-I kompatibilitás, a DDR-II memóriachipeknél 10%-kal kedvezőbb ár és természetesen a nagyobb memóriasebesség miatt népszerű lesz az 500 MHz-es változat. Ennek ellenére már gőzerővel dolgoznak a DDR-II szabványú – szintén – 500 MHz-es chipen, amit a világ harmadik legnagyobb DRAM gyártója még 2003 első negyedévében szeretne bemutatni! Addig azonban be kell érnünk a DDR-I 500 MHz-es memóriachipekkel, melyek mintapéldányai már landoltak is a nagyobb grafikuskártyagyártóknál.

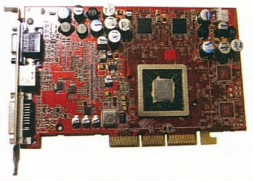
NVIDIA GeForce Ti4800 csak jövőre



Az NVIDIA szeptember végén kezdte meg a 8X AGP-t támogató grafikus chipek támadását, melyek csapata most újabb két taggal bővült. A sikeres GeForce4 MX440 és GeForce4 Ti4200 chipket leváltó – 8X jelölésű – grafikus magok után hamarosan megjelennek a csúcskategóriás GeForce4 Ti4800 és GeForce4 Ti4800SE típusok is. A két új modell nem más, mint a GeForce4 Ti4600 és a GeForce4 Ti4400 8x AGP-t támogató verziói. Szerencsére az új elnevezések egyáltalán nem logikusak, és még az előző modellekhez sincs sok közük. Így az NVIDIA vélhetőleg tovább gerjeszti a káoszt a – halandók számára már jelenleg is átláthatatlan – grafikus chipek misztikus világában. A grafikus kártyagyártók azonban nem dőlnek be az új változatoknak, hisz az új generációs GeForce FX tavaszi érkezése miatt sikerük erősen megkérdőjelezhető.

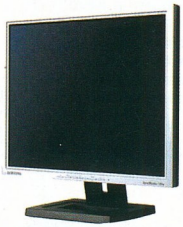
ATi Radeon 9500 PRO szállítási problémák

Szállítási problémákkal küszködik a kanadai ATi Technologies. Az ok igen egyszerű: az új Radeon 9500 PRO kártyát ugyanis viszik, mint a cukrot. A GeForce4 Ti4200 ellenfeleként számon tartott, kiváló ár/teljesítménnyel rendelkező termékből nem csak a nagyobb gyártóknak (Dell, HP), de saját partnereinek sem tud elegendő mennyiséget készíteni az ATi! Nem meglepő, hisz a Radeon 9500 PRO DX9 támogatással, 540 MHz-es DDR SDRAM memóriával (275 MHz magsebesség) rendelkezik, és a 8 futószalag ellenére csupán 199 dollárba kerül!



Olcsóbb LCD kijelzők
Samsung 191N

A Samsung SyncMaster 191T kijelző után hamarosan kapható a 191N típusjelzésű modell is, mely a DVI kimenet megspórolásával kedvezőbb áron kelleti magát.
A két típus LCD panelje azonos, így a 191N is 1280x1024-es maximális felbontásra képes (0,294mm pixelméret). A specifikáció jónak mondható, hisz az utánavilágítási idő 25ms, a látószög (mindkét irányban) 170 fok, a fényerő 250 kandella/m2, míg a kontrasztarány 500:1-hez. Az 5,9kg-os SyncMaster 191N LCD kijelző ára Japánban 915 dollár magasságában várható, de ne feledjük el, a készülék csupán analóg bemenettel rendelkezik!

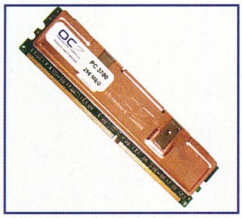


LG.Philips 52" TFT
a méret a lényeg

Nem sokkal a 42" modell után újabb kijelzővel rukkolt elő az LG.Philips. A S-IPS (Super-In-Plane-Switching) technológiának köszönhetően sikerült kifejleszteni az 52" képátmérőjű (136cm!) TFT LCD kijelzőt. A gigászi méret mellett további előnyt jelent az egyedülálló, 176 fokos látószög, illetve a minimális színkorrekciót igénylő gyártástechnológia. A 16:9 képarányú 52W típusjelzésű LCD kijelző méretéből fakadóan HDTV bemutatására is kiválóan alkalmas. Idáig szinte lehetetlennek tűnt ekkora képátlójú TFT LCD-t előállítani kereskedelmi mennyiségben, azonban 2003-ban az LG.Philips már sorozatban szeretné gyártani a 2,07 millió pixeles és 1920x1080-as maximális felbontásra képes 52" kijelzőjét. Az új 52W típussal együtt már összesen hét különböző méretű LCD kijelzőt kínál a gyártó.

PC3700
Gyorsuló DDR modulok

A GelL féle Golden Dragon PC3700 memóriamodulok után az amerikai OCZ Technology is bejelentette, hogy megkezdte a 233 MHz (DDR466) órajelen ketyegő memóriaegységeit. Mindkét termék esetében 2,5 CAS késleltetésre van szükség a 466MHz-es sebesség eléréséhez, azonban a Golden Dragon modulok feszültségét 3,1 voltig lehet emelni, az OCZ Enhanced Latency PC-3700 modulok 2,8 voltjával szemben. A GelL féle modul hatrétegű nyomtatott áramkörből épül fel és 4ns-os memóriachipekbet tartalmaz. Hasonlóan az OCZ változatához, a Golden Dragon sorozatból is kétféle méret - 256 és 512MB - vásárolható meg, melyek áráról nem találtunk információt. Az OCZ, minden esetre, már jelezte, hogy hamarosan elkészül az 500MHz-es modulokkal.



Jövőre várható ATI chip-készletek

Annak ellenére, hogy az ATI Technologies nem ért el átütő sikert az alaplapi chipkészletek piacán, egyes információk szerint újabb termékekkel rukkol elő a jövő év folyamán.
Intel Pentium 4 platform:
– RS250: A jelenleg futó IGP340 módosított változata, azonban támogatja az 533 MHz-es rendszerbuszt, illetve a DDR333 memóriát. Megjelenése 2003 első negyedévére tehető.
– RS300: Támogatja már a 800 MHz-es rendszerbuszt használó Pentium 4 processzorokat, és Hyper-Theading technológiával is fel van vértezve. Az RS300-as chip Radeon 9000-es integrált grafikus magot is tartalmaz, illetve kétcsatornás DDR333/DDR400 memóriavezérlővel is rendelkezik.
– RS300VE: Specifikációja szinte azonos az RS300-asával, viszont itt a DDR333/DDR400 memóriavezérlő csupán egycsatornás!
– SB300C: A kiegészítő south bridge az ATA-133 támogatás mellett Serial ATA és USB 2.0 támogatással is rendelkezik. Ezek mellett integrált hálózati és audiovezérlővel is dicsekedhet.

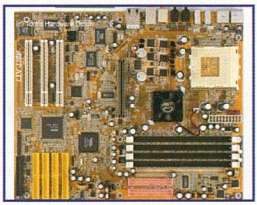
AMD Athlon platform:
– RS380: AMD Athlon 64 processzorokhoz szánt, integrált Radeon 9000 grafikus magot is tartalmazó lapkészlet, mely önálló, 64 bites memóriavezérlővel is rendelkezik.
– RX380: Az RS380 grafikus mag nélküli változata.
– SB380: A kiegészítő south bridge az ATA-133 támogatás mellett Serial ATA és USB 2.0 támogatással is rendelkezik. Ezek mellett integrált hálózati és audiovezérlővel is dicsekedhet. A két kiegészítő chip közötti kapcsolódás a HyperTransport buszon keresztül történik.

JEDEC
áldás a DDR400-ra

Annak ellenére, hogy a JEDEC nem fogadta el a DDR400-as szabványt, a gyártók nem hátráltak meg, és felismerték a benne rejlő (anyagi) lehetőségeket. Most, hogy az Intel bejelentette a közeljövőben megjelenő DDR400 memóriákat támogató CateWood és Spingdale alaplapi chipkészletét, a JEDEC hirtelen rábólintott a sokat vitatott szabványra. Talán nem csoda, hogy az Intel ismét minden erejét beveti a siker érdekében, hisz a 667MHz-ről 800MHz-re emelt rendszerbusszal működő Pentium 4 processzorok és alaplapi chipkészletek tömeges eladásában nagy szerep játszik ez az apró JEDEC „áldás".

VIA KT400A
csak apróbb finomítások

A messiásként várt VIA KT400A chipkészlet vélhetőleg nem váltja be a hozzá fűzött reménységeket. Ennek oka, hogy a híresztelésekkel ellentétben, megbízható források szerint, csupán egycsatornás memóriakontrollert fog tartalmazni. Így szinte biztos, hogy az AMD processzorokat előnyben részesítők az Nvidia nForce2 chipkészletre épülő alaplapokat választják, hisz ezek támogatják a kétcsatornás DDR SDRAM memóriavezérlővel rendelkezik. A VIA KT400A egyedüli újdonsága, bár furcsán hangzik, de a hivatalos DDR400 memóriatámogatás. A változtatások következtében a teljesítmény is javult, de vélhetőleg ez kevés lesz a sikerhez.



PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

IRÁNYÍTÁS

Akik sallangtól mentes, egyszerű billentyűzetet keresnek, azoknak jó hír, hogy az A4Tech kínálatában már fellelhető a KB-6 típus, 105 gombbal a hátán és PS/2 csatlakozóval végén: 1.300 forintos áron kapható.

A rádiós szettek között két új A4Tech termék is felbukkant. A kisebb KB-535R, három gombos görgős egérrel és

105 + 12 multimédia gombos billentyűvel kelleti magát. Természetesen az extra 12 gomb a mellékelt szoftverrel teljes mértékben programozható is. A két csatornán működő, 256 különböző azonosítóval ellátott rádiós átvitelnek előnye, hogy több azonos készülék használata sem zavarja egymást.

A közel 10e forintos KBS-835RP szett már jóval izgalmasabb, mivel a billentyűzet gombjai, elhelyezésüknek köszönhetően, a helytelen kéztartás miatt bekövetkező sérülésektől véd meg! A 105 billentyű mellett további 23 db gomb várja, hogy a mellékelt szoftver segítségével saját ízlésünknek megfelelően programozzuk őket. A szettben figyelő három gombos, görgős optikai egér mozgó alkatrészt nem tartalmaz, így vélhetőleg előbb lekopik róla a műanyag, minthogy tönkremenne… A KB-535R szetthez hasonlóan a kommunikáció itt is 2 csatornán és 256 különböző azonosítóval történik.

A Chieftec KBCH rádiós billentyűzet + egér család főleg külsejével szeretne hódítani, hisz az egyszerű felépítésű termékek három színben is kaphatók. A kék, fekete és ezüst köntösbe bújtatott eszközök másfél méteres távolságig képesek kommunikálni.

Az A4Tech kínálatában három új egér kelleti magát, melyből a legegyszerűbb SWW-35 mindössze ezer forintba kerül! A formatervezett, 520DPI-s, PS2 csatlakozóval rendelkező, három gombos tologató egyetlen görgője a dobozban lapuló iWheel-Works program segítségével programozható.

További ezer forintot rááldozva a WWW-35 típust is megkaphatjuk, mely újgenerációs formaterve mellett öt gombjával és az egyedülálló kétkerekű scroll-technológiával is dicsekedhet. Ez utóbbi jóság lehetővé teszi a görgetősávok nélküli scrollozást a Win alkalmazások alatt, valamint a nagyítást és kicsinyítést is. A függőleges görgő programozható gombként is működik, melynek segítségével több funkció is gyorsan elérhetővé válik, mint pl.: Start Menü, futtatás, segítség, keresés, dupla kattintás, stb.

A közel 4000 forintos WOP-35, ha nem is dicsekedhet ennyi gombbal (4 + 2 programozható görgő), optikai felépítésének (520DPI) és a formatervezett külsőnek köszönhetően jó választásnak bizonyulhat.

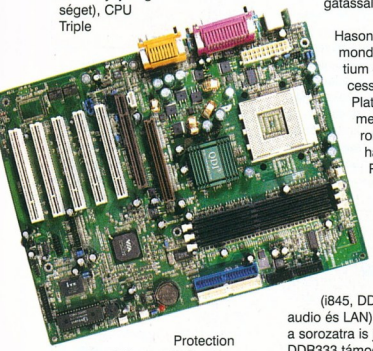
Akinek a keze a konzolpadokhoz edződött, bizonyára felcsillan a szeme a Trust Sight Fighter láttán. A mindössze 5e forintos „bumerángnak" egy nyolcirányú D-paddal és 12 programozható (a mellékelt szoftver segítségével) gombbal lett felpakolva. Az automatikusan középre álló funkcióval is felszerelt vezérlőt USB, de akár GAME porton keresztül is csatlakoztathatjuk gépünkhöz.

A Trust Predator QZ500 egy igényes kivitelű, masszív, strapabíró botkormányt takar, ami ha a szkanderversenyeken nem is jeleskedne, a 10 programozható (4 a botkormányon, 6 a talpazaton) gombnak és az ergonomikus kialakításnak köszönhetően kényelmesen kioszthatjuk az ellenfeleket. A fekete vagy szürke színben pompázó botkormány nézőpontválasztó kapcsolóval és digitális gázkarral is rendelkezik, ami a 6e forintos ár tekintetében kész főnyereménynek nevezhető.

Forrás: AlphaSonic és Kelly Tech

ALAPLAP

A QDI márkanevet érdemes lesz megjegyezni, hisz szolgáltatásokban és minőségben (3 év garancia) egyaránt versenyképes termékekkel hívja fel magára a figyelmet. Az extra szolgáltatások között a következőket találjuk: Hardware Doctor-t (a hibás alkatrészek, perifériák kiszűrésében öt led nyújt segítséget), CPU Triple

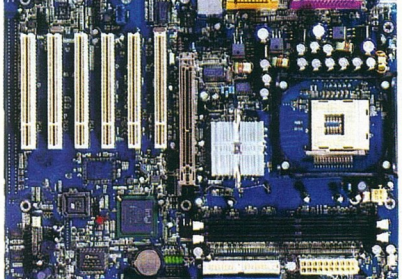


Protection (három szintű processzorvédelem, mely első lépésben a túlmelegedést jelzi, aztán a sebességet csökkenti, illetve végül, kritikus esetben leállítja a rendszert), Speed Easy (jumper nélküli, BIOS-ból választható processzorfajta beállítási mód) és Boot Easy (a bootolási folyamatot mintegy 7 másodperccel gyorsítja).

AMD és Intel fanok egyaránt találnak maguknak való típust, hisz a Socket A foglalatú verzióval szerelt változatok között jelenleg három eltérő chipkészletre épülő változat található: KuDoz7 (KT266A), KuDoz7E/333 (KT333), KuDoz7x-6A (KT400). Az alaplapok ár/érték aránya kimagasló, hisz a KT400 alapú mobo csupán 21e forintba kerül integrált 5.1-es audióval. A tudását figyelembe véve jó vételnek minősül, hisz 6 USB 2.0 csatlakozóval, 200/266/333MHz FSB támogatással, AGP 8x interfésszel, 6 PCI slottal, 3db 2.5V-os DDR foglalattal (max. 3GB DDR400 DDR SDRAM) és ATA100/133 támogatással rendelkezik.

Hasonló jókat lehet elmondani az Intel Pentium 4 (socket 478) processzorokhoz való PlatiniX sorozatról is, melyből szintén három típus található a hazai kínálatban: PlatiniX 2E/333-6A (i845, DDR333, 6 csatornás integrált audio), PlatiniX 8-A (i845, DDR266, integrált audio), PlatiniX 8-AL (i845, DDR266, integrált audio és LAN). A kedvező ár erre a sorozatra is jellemző, hisz a DDR333 támogatású változat mindössze 24e forintba kerül! Ezért a pénzért 6 PCI slotot, 6 USB 2.0 csatlakozót (2 a hátsó és 4 az első panelen), 1 AGP 4x foglalatot és egy AC97-es 5.1-es integrált hangvezérlőt is kapunk. A 2db DDR SDRAM foglalatba maximálisan 2GB-nyi DDR266 vagy DDR333 szabványnak megfelelő memóriát helyezhetünk. A Socket 478 foglalatba Willamette és Northwood magos P4 processzorok kerülhetnek (400/533MHz) egészen 2.8 GHz-ig.

Forrás: Aqua



HANGKELTŐK

Számítógépes hangrendszerünk fejlesztésében nyújt segítséget a hazánkban is kapható Trust termékcsalád, mely főleg a kisebb igényekkel bíró felhasználóknak kedvez. Az igen kedvező árú termékek között található egy 5.1-es hangkártya, mely 32bites PCI buszra csatlakoztatható. A Sound Expert Digital 5.1, mint neve is mutatja, Dolby Digital 5.1 (AC3) szabványt támogat, és a szokásos game és 3.5mm-es jack dugók mellett optikai (Toslink) és koaxiális SPDIF kimenettel és bemenettel is rendelkezik. A teljes mértékben DirectX kompatibilis termék EAX kompatibilitással is bír, így a 3D surround szimulációs processzor jól jöhet a játékoknál és a DVD filmek nézése közben egyaránt. A „szintén zenész" arcoknak a Midi interfész okozhat örömöt, bár a 7e forintot kóstáló hangkártyát nem érdemes ily módon megerőszakolni.

A Sound Expert Digital 5.1-hez tökéletesen illeszkedik a 20e forintos Soundwave 2000P 5.1-es házimozi szett, mely a feliratok szerint 2000W P.M.P.O. teljesítményre képes. Nem kell megijedni, hisz ez csak parasztvakítás, ugyanis valójában 5x2W + 1x12W névleges teljesítményt tud kipasszírozni magából a rendszer. A frekvencia-átvitel 50-20.000Hz között mondható lineárisnak, ami némi jóindulattal hihetőnek is tűnik. Szokás szerint a reflex kialakítású mélyládában található a csöppnyi erősítő, míg az előlapon a kezelőszervek kaptak helyet.

Akik nem vágynak komolyabb házimozizásra, azoknak ajánlható a négy különböző formájú és teljesítményű hangszórópár, melynek legkisebb tagja a Soundwave 300P jelzést viseli. A 2x2W RMS teljesítménnyel bíró, otthoni vagy irodai használatra alkalmas szélessávú hangszóró 90-20.000Hz között dolgozik. A hangerő és a mély/magas állítási lehetőség mellett fejhallgató csatlakozót is találunk a 4e forintos készüléken. Formailag azonos, viszont a dupla teljesítménynek és a 3D hangprocesszornak köszönhetően jobb hangminőséggel rendelkezik a mindössze 6e forintos Soundwave 400P.

A dizájnosabb külsőt kedvelőknek a Soundwave 350P típus ajánlható, mely hasonló képességekkel és árral bír, mint a 300P modell. A nagyobb, mindössze 5e forintba kerülő 450P nem csak teljesítményben, de a szolgáltatások terén is felülmúlja testvérét, így a ki/bekapcsolható hangerő-szabályozás mellett ki/bekapcsolható 3D-s térhangzással is büszkélkedhet.

Forrás: AlphaSonic

HÁLÓZAT

A CardBus csatlakozó felülettel rendelkező Edimax hálózati adapter 10/100Mbps hálózati sebességre képes. A direkt UTP csatlakozóval szerelt, IEEE 802.3 és IEEE 802.3u kompatibilis eszköz előnye a full/half duplex és a hot-swap támogatáson kívül az alacsony energiafelvétel. A 32bit PCIMCIA buszt használó hálózati adapterhez széleskörű szoftvermelléklet is jár, így DOS, Win 9x, OSR2/98SE, ME/NT/2000/XP, Netware, ODI (DOS-hoz), Linux alatt egyaránt tökéletesen működik.

Forrás: Kelly Tech

PROCESSZOR

Intel fronton nem sok változás történt az elmúlt hónapban, ugyanis a Pentium 4 alapú Celeronok csúcsát még mindig a 2.2GHz-es, 478-as tokozású változatok jelentik, melyek 25e forint körüli áron kaphatók. Ennyi pénzért még nem lehet kapni „valódi" Pentium 4 processzort, ugyanis a régebbi, jóval alacsonyabb órajelen működő változatok is többe kerülnek ennél. Az Intel

processzorok krémét azonban az 512K-s 478/533-as változatok jelentik, melyek közül természetesen a legnagyobb, 2.8GHz-es változat ára esett a legnagyobbat.

AMD fronton több változás történt, ugyanis két új típussal bővült a kínálat. Az Athlon XP processzorok csúcsát ezentúl a 2600+ és 2700+ jelzésű 2.133 GHz és 2.167GHz-es órajelen ketyegő CPU-k jelentik, melyek 333MHz-es rendszerbuszt használnak! Áruk közel azonos, de vastagon drágább az alacsonyabb frekvencián működő modelleknél. Jobb esetben már 70e forint alatt is hozzájuthatunk a csúcsprocesszorokhoz. Ahogy az lenni szokott, a két új változat a kisebb modellek áraira is jótékony hatással volt.

A processzorhűtések terén jól ismert Coolink újabb érdekességekkel lepte meg a felhasználókat. A CAF08 ketyere a rosszul kiképzett számítógépházak esetében hozhat némi javulást, ugyanis a rendszerhűtő szellőzőnyílási rácsozata sok kis légörvényt kelt a mögé szerelt ventilátor légáramlatából. Ennek kellemetlen hatása a nagyobb zaj, amit az alig 400 forintos kis akrilból készült cuccos küszöböl ki, a távtartás és a teljes légáramlat átvezetésének segítségével!

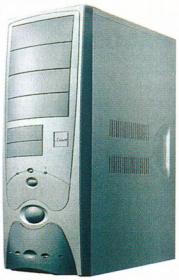
Aki nem csak jó, de látványos hűtőt is szeretne vásárolni, annak mindenképp ajánlható a Coolink CFE08LB és CFE08LF modell. A 2400-as fordulaton pörgő és 24 dB zajt keltő ventiben négy kék vagy négy különböző színű (piros/zöld/sárga/kék) led szolgáltatja a fényt akár 50.000 órán keresztül.

Forrás: Mikland, Aqua, és a hűtőknél Kelly Tech

HÁZ

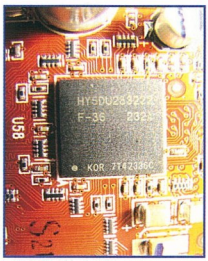
Az Azona házak széles választéka kapható kishazánkban, melyek előnyei közé sorolható, hogy szerelésükhöz nincs szükség csavarra, ugyanis belül minden patenttal rögzíthető. Az ízlésesebb vásárlók a teljes esztétika elérése céljából a házak színeihez teljes mértékben igazodó LG vagy Sony meghajtókat is rendelhetnek. Ezt az Azona egerekkel, hangszórókkal (5.1), fejhallgatókkal tovább fokozhatjuk. Az Azona ATX házak desktop, micro, midi, server, és slim változatokban is megvásárolhatók, melyekhez 300, 400 és 460W-os minőségi Azona tápegység dukál. A házak ára 10-14e forint között mozog, míg a tápegységek már 7-8e forintért kaphatók.

Forrás: Aqua

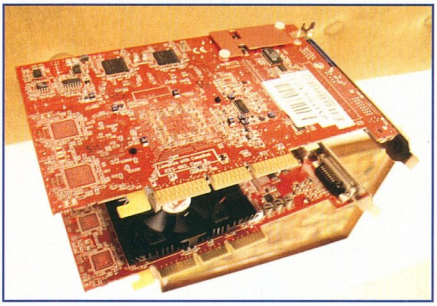


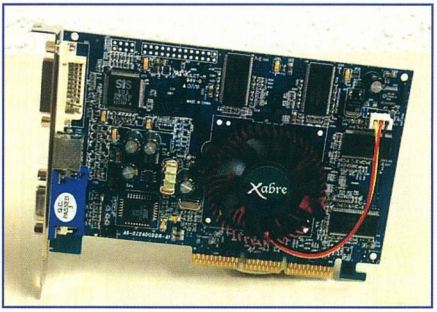
VIDEÓKÁRTYA

A grafikus vezérlők között végre felbukkantak a GeForce4 Ti4200 ellenfeleként számon tartott ATi Radeon 9500 és 9500 Pro változatok. A 64MB memóriával szerelt modellek között az eredeti ATi 8x AGP támogatású típusok 38e forinttól indulnak, míg a Club3D féle DVI és TV kimenettel szerelt vezérlők 42e forint környékén kelletik magukat. Érdemes azonban figyelembe venni, hogy már a nevesebb, ASUS GeForce4 Ti4200 alapú grafikus kártyák is 30e forintba kerülnek, nem beszélve a GF4 Ti4600-ra épülő modellekről, melyek 25-30%-kal kedvezőbb áron vásárolhatók meg, mint a jelenlegi csúcs Radeon 9700 Pro kártyák.



64MB-os Apollo Xabre 400-as. Ebből létezik 128MB-os memóriával szerelt modell is, ami 22e forintba kerül. Ez utóbbi terméken a Samsung DDR SDRAM memóriák 4ns-osak. Az Apollo Xabre 400-as sorozat épp ezért kevésbé túlhajtható, és már alap-





Az olcsóbb grafikus kártyákra vadászóknak a Xabre alapú Apollo-sorozat jelenthet újdonságot. A hazai kínálatban három változat kelleti magát, amiből a Xabre 200 chipre épülőt el is felejthetjük. Ez a típus ugyanis szinte azonos áron kapható, mint a nagyobb SiS chippel szerelt, esetben is lassabb egy hajszállal, mint a Club3D kivitel, hisz a mag/memóriasebessége 250/500 MHz. Csábító lehet viszont – az AGP 8x támogatás mellett –, hogy S-Video és DVI kimenetet is találunk az igen kedvező árú grafikus kártyán.

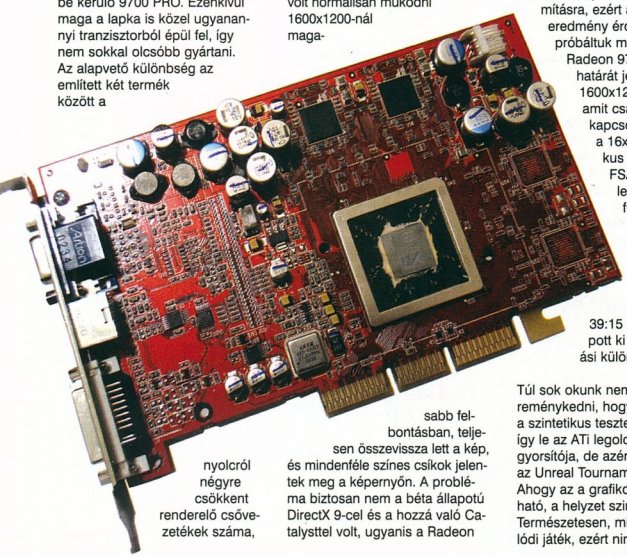
Forrás: Mikland és Aqua

ATI RADEON 9500

Az ATI a középkategória meghódítására készült a kártyával – mely nem sikerült maradéktalanul. Marad az nVidia uralom a középmezőnyben.

Közel fél évvel ezelőtt az ATi Technologies kiadta a világ leggyorsabb grafikus kártyáját, a Radeon 9700 PRO-t, és ezzel hosszú időre megszerezte magának a képzeletbeli koronát. Sajnos azonban ez a megoldás csak kevesek számára megfizethető, ezért igen komoly igény mutatkozik az azonos tudású, ámde jobb ár/teljesítmény arányú, olcsóbb változatok iránt. Az elmúlt hetekben meg is érkezett hazánkba a Club 3D Radeon 9500 – lássuk, mit tud!

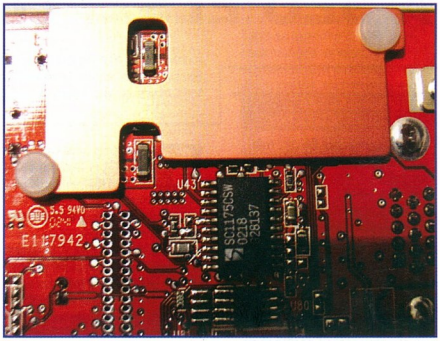
A Radeon 9500 ugyanúgy az ATi R300 kódnevet viselő grafikus processzorára épül, mint nagyobbik testvére, így teljes körű DirectX 9 támogatást nyújt, ami nagyon sok ember fantáziáját izgatja. A kezdeti ára kicsit magasabb a vártnál, bruttó 50 000 forintba kerül, és sajnálatos módon nem várható jelentős áresés, mert ugyanúgy drágán előállítható, nyolcrétegű nyomtatott áramkört igényel, mint a kétszer ennyibe kerülő 9700 PRO. Ezenkívül maga a lapka is közel ugyanannyi tranzisztorból épül fel, így nem sokkal olcsóbb gyártani. Az alapvető különbség az említett két termék között a nyolcról négyre csökkent renderelő csővezetékek száma, a 256 bitről 128 bitre csökkent memória-sávszélesség, valamint hogy az órajel az eddigi 325/620 MHz helyett a később megjelenő Radeon 9700 (nem PRO) változathoz hasonlóan 275/540 MHz lett. Nem húzom tovább a bevezetőt, ugyanis a tesztek (sajnos) önmagukért beszélnek.



3D Mark 2001

Ahogy az a grafikonokon is látható, már a hagyományos 3D Mark 2001 Default első tesztjeiben is óriási különbség mutatkozik a két Radeon között, pedig itt azért komolyan visszafogja a relatíve alacsony processzorteljesítmény a 9700 PRO-t. Az elméleti sebesség tesztjeinél a Radeon 9500 hátránya még jobban érzékelhető, a point sprites-nál pedig közel három és félszer gyorsabb nála a Radeon 9700, és a lényegesen olcsóbb Ti 4200 is közel a dupláját nyújtja.

Számomra teljesen érthetetlen módon a Radeon 9500 képtelen volt normálisan működni 1600x1200-nál magasabb felbontásban, teljesen összevissza lett a kép, és mindenféle színes csíkok jelentek meg a képernyőn. A probléma biztosan nem a béta állapotú DirectX 9-cel és a hozzá való Catalysttel volt, ugyanis a Radeon 9700 PRO tökéletesen ment az említett értékek mellett is, és korábbi meghajtóprogram telepítése sem segített. A probléma a valós életben valószínűleg soha senkit nem fog zavarni, így viszont kénytelenek voltunk más módszert választani a kártyák igazi megterhelésére. Mint később kiderült, a Radeon 9500 hivatalosan maximum 1024x768 mellett képes négyszeres élsimításra, ezért a hitelesebb eredmény érdekében nem próbáltuk meg mégis a Radeon 9700 PRO felső határát jelentő 1600x1200-ban. Tehát amit csak lehetett, bekapcsoltunk, jöhetett a 16x-os anizotropikus szűrés, a 4x-es FSAA és a talán legprocesszorfüggetlenebb teszt, a 3D Mark 2001 Nature-je. Az eredmény nem maradt el: 39:15 arányban kapott ki a 9500, ez óriási különbség.



Túl sok okunk nem volt abban reménykedni, hogy esetleg csak a szintetikus tesztekben szerepel így le az ATi legolcsóbb DirectX 9 gyorsítója, de azért megnéztük az Unreal Tournament 2003-at is. Ahogy az a grafikonokon jól látható, a helyzet szinte változatlan. Természetesen, mivel ez egy valódi játék, ezért nincs szó háromnégyszeres különbségekről, de a Geforce 4 Ti 4200 nagyon csúnyán állva hagyja az ATi legújabb középkategóriás modelljét. Itt 1600x1200-as felbontás, valamint 16x-os anizotropikus szűrés segítségével próbáltuk a legnagyobb különbséget kihozni, de érdekes módon itt az eltérés mindössze 17 százalék a 9700 PRO javára. Ez egyáltalán nem mondható soknak, azonban ahogy láttuk, a valós életet bemutató tesztekben csúnyán elvérzett a 9500.

Ahogy azt a grafikonok jól mutatják, az ATi-nak nem sikerült versenyképes terméket készítenie a középkategória számára, a DirectX 9 támogatás mit sem ér, ha mellé rendkívül alacsony teljesítmény társul. Továbbra is az NVIDIA Geforce 4 uralja tehát ezt a szegmenst, de talán az ATi rajongóknak sem kell aggódniuk, ugyanis úton van a Radeon 9500 PRO, amely nyolc csővezetékkel rendelkezik, és az előzetes tesztek szerint az már tényleg ütőképes lehet. A kérdés csak az ár. Mint azt feljebb írtuk, az előállítási költsége a Radeon 9500-nak a kategóriájához képest igen magas, így várhatóan a 9500 PRO kiszorítja a piacról, de ez még idő kérdése. Tehát akinek nincs pénze Radeon 9700-ra, az még várjon a DirectX 9 gyorsító beszerzésével, és válassza a Geforce 4 Ti 4200-at, vagy reménykedjen, hogy a 9500 PRO hamar ideér.

Yvorl

Tesztpéldány: Pulsar Hungary

NYOMTATÓTESZT

A SZÓ ELSZÁLL, AZ ÍRÁS...?

...marad. Manapság már – hál'Isten – nem lehet kapni a kiskereskedelemben hőtranszferes nyomtatókat, amelyek képe fény hatására lassan de biztosan eltűnt. Az itt bemutatott nyomtatók képe jó esetben még évek múltán is kontrasztos és szép lesz.

MILYEN ÖREGEK A LÉZERNYOMTATÓK?

Akik Commodore 64-hez mátrixnyomtatót használtak, már szofisztikált technológiát tudhattak magukénak, nem is beszélve az Epson FX-1050-esről, és az ekkoriban népszerű többi, 286-386-széria valamely tagjával párosított egyéb prüntyögőről. De mi a helyzet a lézerrel? Ez a technológia manapság még kevés otthonban megtalálható, ám korántsem nevezhető újnak, egyszerűen csak a tömegek igényeinek tökéletesen megfelel a sokkal olcsóbb, ám kevésbé kifinomultabb megoldás.

A nyomtatók történelme valahonnan a fénymásolástól és a Xerox-másolók 1959-es megjelenésétől eredeztethető, majd 1978-ban megjelenik az első számítógépes nyomtatásra tervezett lézert használó példány, természetesen a Xerox-csapat tervezésében. Ez volt az első olyan produktum, amely kereskedelmi forgalomba került, és percenként 120 oldalt(!) volt képes kiköpni magából. Hátulütője csupán a mérete valamint az ára volt (természetesen ez a típus nem az otthoni felhasználók számára készült).

1984-ben a Hewlett-Packard előállt az első, átlagfelhasználók számára kifejlesztett, percenként 8 oldalt kinyomtatni bíró nyomtatóval (LaserJet), amelyre ekkoriban már nagyobb igény mutatkozott, hiszen a személyi számítógépek piaca is elkezdett bővülni. Innentől nagyjából mindenki számára követhető a dolog – habár a végfelhasználók jó ideje főként a cégek, manapság már nem tartozik a megfizethetetlen kategóriába egy-egy fekete-fehér nyomtatásra képes termék beszerzése.

És egy kis nosztalgia:
http://support.epson.com/hardware/printer/dotmatrix/fx1050/documentation.html

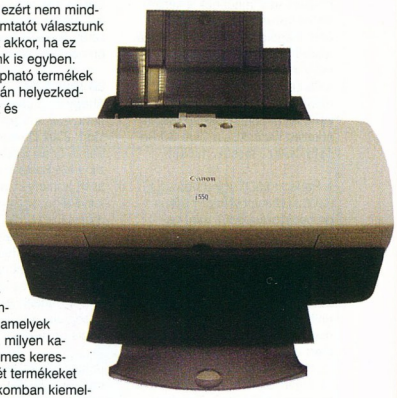
Talán még emlékeznek páran arra a jó pár évvel ezelőtti kijelentésre, mely szerint a számítógépes dokumentumok elektronikus tárolásának lehetőségével szükségtelenné válik a nyomtatott anyagok (és egyben a nyomtatók) használata, át lehet térni a teljesen elektronikus ügymenetre. Aztán jöttek a szintén elektronikus banki szoftverek, a webes felületet használó, kormányzati ügymenetet ellátó alkalmazások, valamint szabványosították a digitális aláírást is, ám eme festékvető eszközök továbbra is megmaradtak, és a legtöbb szerződést manapság még mindig papírra írják, majd ezt firkantják alá tintával. A mögöttes okokba jelen cikk keretein belül nem mennék bele túlságosan, fogadjuk el egyszerűen a tényt, hogy ezt a módszert egyelőre nem sikerült mindenki számára elfogadható alternatívával helyettesíteni, így a papíralapú megoldások létjogosultsága manapság nem megkérdőjelezhető.

Nyomtatni márpedig szükséges!

Ez a kijelentés az élet elég sok területén megállja a helyét. Legyen szó akár önéletrajzról, (iskolai) pályázatról, egyetemi esszé beadásáról vagy szerződésekről, jelentésekről, könyvelésről, számlázásról – és még sorolhatnám. Éppen ezért nem mindegy, milyen nyomtatót választunk otthonra, főként akkor, ha ez munkaeszközünk is egyben. A manapság kapható termékek elég széles skálán helyezkednek el az árakat és képességeiket tekintve, egyúttal garantálva, hogy mindenki a magának megfelelőt választhassa. A most következő összeállításban szeretnénk rávilágítani azokra a fontos tényezőkre, amelyek meghatározzák, milyen kategóriában érdemes keresgélnünk. Konkrét termékeket nem áll szándékomban kiemelni, hiszen a megadott nyomtatási paraméterek nagyjából megfelelnek a valóságnak, és ugyan komoly eltérések tapasztalhatók a végeredmények tekintetében, ezeket érdemesebb nagyobb kategóriákra osztva áttekinteni.

Felhasználási területek

Elsőként is érdemes eldönteni, hogy mire szeretnénk használni a beszerzendő nyomtatót. Más és más alternatívákat kell végigvennünk, ha *átlagos otthoni*, ha *irodai*, vagy ha *minőségorientált* használatra vásárolunk. Amennyiben otthon szeretnénk szöveget és képeket kinyomtatni, esetleg színesben is, az alacsonyabb árfekvésű termékek közüli választásban csak a bőség zavara fog bennünket akadályozni. Ha eme feladatok mellett szeretnénk digitális fényképezőgépünkből a képeket fotóminőségű papírra varázsolni, akkor már szűkebb a választék, ebben a kategóriában főleg a Hewlett-Packard termékeivel fogunk találkozni, ám itt is előfordulnak alternatívák. Az irodai felhasználásra főként a fekete-fehér lézerek szoktak megfelelni, azonban a komplex, illetve nagyobb teljesítményt igénylő vállalkozások kénytelenek lesznek árajánlatokat kérni az egyes magyarországi képviseletektől illetve márkaboltoktól, hiszen ezeket a kategóriákat a „mezei" boltok általában nem képesek kiszolgálni. A minőségorientált besorolásba tartozhatnak a fotóminőségű nyomtatásra áhítozók, illetve azok, akik a minél jobb színminőségre, esetleg színes lézernyomtatásra vágynak. Sajnos számukra sem sok alacsony árkategóriás megoldás született, habár az összeállítás termékei között szerepel olyan is, amely részlegesen képes hasonlóan jó végeredményt produkálni, ám nem éppen filléres összegért, és még így is némi kompromisszumos elemmel vegyítve.



Fekete-fehér vagy színes?
Amennyiben a feltett kérdésre a „színes" választ adjuk, úgy érdemes végignézni az ajánlott patrontípusok fajtáin, valamint nem árt átnyálazni egy árlistát, amelyben az ezekért elkért összegek is szerepelnek. Mindenképpen olyan nyomtatót válasszunk, amely külön kezeli a fekete és színes patronokat (tehát legalább két különböző patronnal működik), de ezt nem is kell nagyon kihangsúlyoznunk, hiszen szinte mindegyik új példány ilyen kialakításban érkezik. A kérdés innentől fogva csak az, vajon jó-e nekünk az, ha további bontást választunk? Nos, ha jó minőségű fotókat szeretnénk, mindenképpen érdemes az olyan nyomtatókat választanunk, amelyek erre a feladatra külön patronnal bírnak, illetve azokat, amelyek a különböző színeket is külön kezelik (minimum 4 patron). Sajnálatos módon a prospektusokból hiába derülnek ki az alapvető technikai adatok (például a színes nyomtatás felbontása), a valódi teljesítményt és a produkált képet csak akkor tudjuk megtapasztalni, amikor az első oldalt kinyomtatjuk. Erre a vásárlás előtt maximum a mintaboltokban nyílik lehetőség, így sokszor zsákbamacskaként viselkednek az egyes példányok. Ennek ellenére általánosságban elmondható, hogy a fotóminőséget kínáló termékek többé-kevésbé állják a szavukat, gyorsaságra azonban esetükben ne nagyon számítsunk.

USB vs. IEEE 1284, és az egyéb be- és kimenetek
A csatlakozót illetően mindegyik esetben azt tudom ajánlani, ha lehet, válasszuk az USB-s eszközöket, hiszen ezekkel könnyebb dolgozni, a csatlakoztatás pillanatok kérdése, az operációs rendszer (újabb generációs darab esetén) azonnal felismeri a nyomtatót, és a telepítése is problémamentes. Az ilyen eszközök általában a meghajtójukon keresztül részletesebb beállítási lehetőséget, jobb nyomonkövethetőséget nyújtanak a felhasználók számára, ezzel a mi dolgunkat is megkönnyítve.

Amennyiben számítógépünkön nem lenne USB-csatoló, ám a nyomtatót hosszabb távon használnánk, érdemes olyat választani, amely mindkét csatlakozási metódust támogatja, ezzel lehetővé téve, hogy a későbbiekben átválthassunk az újabbra.

Amennyiben szeretnénk digitális fényképezőgépünket is bevonni a nyomtatási feladatokba, érdemes elgondolkoznunk a smart card/compact flash-olvasóval ellátott példányokon is. Ezek több okból is jó választást jelenthetnek, hiszen egyrészről pont ilyen feladatokra találták ki őket, másrészről megszabadítanak bennünket az ide-oda másolgatásoktól, és egy lépésben mindent elvégeznek.

Multifunkciós eszközök
Fénykorukat élik a multifunkciós (scanner, fénymásoló, fax, nyomtató) eszközök, nagyon sok kisebb iroda, otthoni munkára be-

IBM 1403 A ZENÉLŐ PRINTER

A régi nyomtatók nem éppen a csendességükről voltak híresek, ám van közöttük egy olyan példány, amelynek zajkeltő képességeit másra: zenék lejátszására is felhasználták! Az IBM 1403-as terméke (1964) igencsak hangos lehetett, mivel egyeseket arra ösztönzött, az általa kiadott zörejeket csoportosítva zenélésre fogja a szerkentyűt. Ügyes fejlesztők rájöttek, hogy a különböző karaktersorozatok megfelelő sorrendben, megfelelő gyorsaság mellett történő nyomtatása kódolható olyan módon, hogy a nyomtató zenei műveket legyen képes reprodukálni. Írtak hát egy programot, amely lyukkártyáról beolvasta az adatokat, majd „megjelenítette" az 1403-ason. Az MP3 formátumban rögzített kortörténeti hanganyagokat a következő URL segítségével érhetitek el: *www.computerhistory.org/exhibits/highlights*

Gyártó és típus	OKIPAGE 8WLite	Epson C60	Epson C80	Epson Photo915	Lexmark E210	Lexmark Z25	Lexmark Z53	Lexmark Z65
Nyomtatási technológia	lézer	tintasugaras, piezo	tintasugaras, piezo	tintasugaras, piezo	lézer	tintasugaras	tintasugaras	tintasugaras
Max. papírméret	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4
Max. felbontás (dpi (fekete-fehér))	600x600	n.a.	n.a.	5760x720	600x600	1200x1200	2400x1200	4800x1200
Max. felbontás (dpi (színes))	Nincs	2880x(n.a.)	2880x(n.a.)	5760x720	nincs	1200x1200	2400x1200	4800x1200
Beépített memória	2MB	n.a.	n.a.	32KB	4MB	n.a.	n.a.	n.a.
Gyorsaság (lap/perc (fekete-fehér, fast))	8	n.a.	n.a.	7,5	12	9	16	21
Gyorsaság (lap/perc (színes fotó, best))	n.a.	n.a.	n.a.	0,5	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
Színek	csak fekete	2 patron (fekete, színes)	4 patron (fekete, cián, magenta, sárga)	3 patron (fekete, színes, fotó színes)	csak fekete	2 patron (fekete, színes)	2 patron (fekete, színes)	2 patron (fekete, színes)
Méretei (mm x mm x mm)	n.a.	n.a.	n.a.	467x547x302	n.a.	445x206x130	460x302x221	445x305x216
Nettó súlya (kg)	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	2,3	4	4,9
Csatlakozás típusa (LPT, USB stb.)	USB, IEEE 1284	USB, IEEE 1284	n.a.	USB	USB, IEEE 1284	n.a.	USB, IEEE 1284	USB
Extra funkciók (scanner, compact flash stb.)	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs
Garancia (év)	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év
Ár (bruttó)	64990 Ft	35990 Ft	64990 Ft	69990 Ft	39990 Ft	n.a.	29990 Ft	49990 Ft

A PATRONOK ÚJRATÖLTÉSÉRŐL

Miután kifogyott nyomtatónkból az „anyag", valamilyen módon újabb adag beszerzésére lesz szükségünk. Ezt egyesek letudják a boltban: megveszik a méregdrága új patront, berakják a készülékbe, és mintha mi sem történt volna, folytatják a munkát ott, ahol abbahagyták. Mások azonban cselhez folyamodnak, és a már elhasznált tárolót töltik meg újra a megfelelő színű festékkel. Ez utóbbi megoldás a gyártók által ellenjavallott, ám a fekete patronok és egy kevésbé igényes felhasználó esetében nem sok kifogással élhetünk a pénztárcakímélő akcióval szemben. Ellenben a minőségi nyomtatás és fotókhoz kialakított patronok esetében ez a módszer igencsak alacsony színvonalat eredményezhet. Természetesen az otthoni barkácsmunkával történő újratöltés semmilyen esetben sem ajánlott, ezt egy erre szakosodott céggel végeztessük el!

rendezkedett felhasználó választja az elsőre olcsónak és hatékonynak tűnő megoldásokat, amelyek főként a HP termékeinek sorából kerülnek ki. Jómagam sosem tudnék megbarátkozni a gondolattal, hogy hasonló megoldást válasszak, mivel úgy vélem, az egyes eszközök külön-külön kerülhetnek ugyan többe, azonban amennyiben valamelyik meghibásodik, a többi még működőképes marad, ráadásul az egyes eszközök önmagukban sokkal jobb teljesítményre képesek, mint egy egyetlen dobozba sűrített irodai eszköz-kollekció. Sokszor az ilyen termékek esetében néhány idegesítő tulajdonság, esetlegesen egy használatot nagyban megkönnyíteni képes, ám a termékről lemaradt funkció képesek teljesen elvenni az ember kedvét. Természetesen, ha valaki másképp nem tudja kigazdálkodni

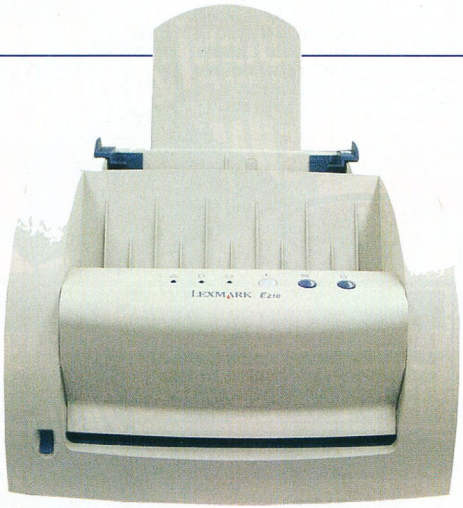
ezeket az eszközöket, tökéletesen érthető a választása, ám amennyiben egy mód van rá, óvakodjunk tőlük.

Zajosság és élettartam

A legtöbb tintasugaras nyomtató olyan mechanikus alkatrészekkel rendelkezik, amelyek jellegzetes hangot képesek produkálni, ráadásul ahogy használjuk őket, az évek során úgy lesznek egyre zajosabbak. Ezzel sajnos nem lehet mit kezdeni, habár az átlagos zajszint az új termékek megjelenésével mindig kicsit lejjebb kerül, valamennyire mindig számítani kell arra, hogy a működés rezonanciával és hallható effektekkel jár. Előbbi miatt érdemes amúgy egy stabil felületet kiválasztani a printer végleges helyéül, ezzel megszüntetve a másodlagos zajforrást. A működés zajszintjének csökkentéséért azonban sokszor komoly árat kell fizetnünk, hiszen ekkor a sebességből veszítünk a legtöbb esetben. Kénytelenek vagyunk kompromisszumok kötésére, hiszen a valódi csendességet csak a lézernyomtatók kategóriájában közelíthetjük meg.

A legtöbb nyomtatóra egy év garancia vonatkozik, amely nagyjából jelzi azt is, hogy átlagos használat mellett meddig szokták bírni az adott eszközök... Jó, azért ennyire nem rossz a helyzet, azonban azt jó tudni, hogy egy alacsonyabb kategóriás példány huzamosabb ideig történő

Gyártó és típus	Lexmark X75	Canon i320	Canon i550	Canon S330 Photo	Canon S520	Canon LBP810	Canon LBP1120	HP DeskJet 3325
Nyomtatási technológia	tintasugaras	bubblejet	bubblejet	bubblejet	bubblejet	lézer	lézer	tintasugaras
Max. papírméret	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4
Max. felbontás (dpi (fekete-fehér))	2400x1200	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	600x600	600x600	600x600
Max. felbontás (dpi (színes))	2400x1200	2400x1200	4800x1200	2400x1200	4800x1200	nincs	nincs	1200x1200
Beépített memória	256KB	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	512KB	512KB	768KB
Gyorsaság (lap/perc (fekete-fehér, fast))	11	10	18	14	14	8	10	8
Gyorsaság (lap/perc (színes fotó, best))	n.a.	n.a.	1,1 (normál)	0,37 (normál)	1,1 (normál)	n.a.	n.a.	2,5
Színek	2 patron (fekete, színes)	2 patron (fekete, színes)	4 patron (fekete, cián, magenta, sárga)	2 patron (fekete, színes)	4 patron (fekete, cián, magenta, sárga)	csak fekete	csak fekete	2 patron (fekete, színes)
Méretei (mm x mm x mm)	460x337x168	385x195x165	418x274x159	390x248x185	420x294x177	367x305x266	362x307x240	422x182x142
Nettó súlya (kg)	4,6	2,4	4,7	3,4	5	6,6	6	2,04
Csatlakozás típusa (LPT, USB stb.)	USB	USB	USB, IEEE 1284	USB	USB, IEEE 1284	USB, IEEE 1284	USB	USB
Extra funkciók (scanner, compact flash stb.)	scanner (600x1200), másoló	nincs	nincs	nincs	nincs	képfinomítással 2400x600 dpi	nincs	nincs
Garancia (év)	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év
Ár (bruttó)	75990 Ft	24990 Ft	49990 Ft	31990 Ft	58990 Ft	79990 Ft	69990 Ft	17990 Ft



masszív igénybevétele során nagyon könnyen elkezdheti az elhasználódás jeleinek produkálását. Ez jelentkezhet a nyomtatás során fellépő geometriai hibákban, vonalak húzásában, zörejek megjelenésének formájában, de az is előfordulhat, hogy egyszerre több papírt húz be a henger, vagy éppen egyet sem. Ugyan az újabb termékek határozottan javuló tendenciát mutatnak, azért ne feledjük, hogy elég sok esetben egyszerű mechanikus alkatrészekről van szó.

Végezetül...

Amint a cikk elején ígértem, egyetlen terméket sem áll szándékunkban győztesként vagy alulmaradtként kiemelni, mindösszesen a vásárláshoz szeretnénk némi segítséggel szolgálni. Mivel a felhasználási területek száma konvergál a végtelenhez, kénytelen lesz mindenki saját maga, az adott termék specifikációit áttekintve, eldönteni, melyik márka melyik példánya mellett teszi le voksát. Utolsó tanácsként arra hívnám föl a leendő nyomtatótulajdonosok figyelmét, hogy amennyiben nincsenek maximálisan birtokában az angol nyelv rejtelmeinek, a választáskor kérdezzék meg az ebben érintett eladót, hogy az adott termékhez jár-e magyar nyelvű kezelőszoftver, másképpen lehet, hogy otthon derül ki, a használathoz angol-magyar kéziszótárra is szükségünk lehet.

A nyomtatók mindegyikét az Árkád üzletközpontban található Media Markt biztosította, segítségüket köszönjük.

Chilly

IEEE 1284 ÉS A KÜLÖNBÖZŐ CSATLAKOZÁSI PONTOK

Nagyon sokáig egyeduralkodónak számított a PC-s nyomtatók körében az LPT, azaz párhuzamos porton történő adattovábbítás, mely tökéletesen elegendőnek bizonyult a szöveges adatok és a nagyritkán előforduló képek átviteléhez. Azonban a felbontás növekedésével az adatáram is nagyobbá vált, igényelve a gyorsabb kapcsolatot. Alapértelmezésben az új nyomtatók már aktív részesei a nyomtatási feladatnak, képesek visszafelé is kommunikálni a géppel, így az adott számítógép képernyőjén figyelemmel követhetjük a nyomtatás állapotát, a toner festékszintjét és hasonló adatok változását – ez ugyanúgy adatcserével jár. Amióta létezik az USB (Universal Serial Bus) szabványa, háttérbe szorulnak a csak LPT-portot használó nyomtatók, helyüket folyamatosan átveszik azok, amelyek vagy mindkettőt, vagy csak az előbbit támogatják, és elterjedőfélben leledzenek az USB 2.0-s szabványt favorizáló példányok is.

Ugyan az IEEE 1284 szabványú, párhuzamos portot használó eszközök még mindig kaphatók a piacon, mind a nyomtatók, mind a szkennerek esetében a tendencia az USB felé húz – még akkor is, ha annak sávszélességét az eszközök maximálisan csak csekély számú alkalommal használják ki. Azt azonban nem szabad elfelednünk, hogy az USB-s eszközök támogatottsága az operációs rendszereket figyelembe véve is egyre jobb tendenciát mutat, és a dologhoz tartozik, hogy a technológia kevesebb határt szab a termék készítése során esetlegesen felmerülő lehetőségeknek, a felhasználó oldaláról pedig alig van limitálva a portok száma (manapság 2-től akár 6-8-ig is terjedhet az alapértelmezésben használható USB-csatlakozók intervalluma). Arról nem is beszélve, hogy a digitális eszközök is mind ezt az utat választották...

http://www.fapo.com/1284int.htm

Gyártó és típus	HP DeskJet 3420	HP DeskJet 3820	HP DeskJet 5550	HP psc2110	HP PhotoSmart 1115	HP PhotoSmart 7150	HP LaserJet 1000W
Nyomtatási technológia	tintasugaras	tintasugaras	tintasugaras	tintasugaras	tintasugaras	tintasugaras	lézer
Max. papírméret	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4
Max. felbontás (dpi (fekete-fehér))	600x600	600x600	1200x1200	1200x1200	n.a.	1200x1200	600x600
Max. felbontás (dpi (színes))	2400x1200	4800x1200	4800x1200	4800x1200	2400x1200	4800x1200	nincs
Beépített memória	768KB	2MB	8MB	n.a.	n.a.	8MB	1MB
Gyorsaság (lap/perc (fekete-fehér, fast))	10	12	17	14	15	14	10
Gyorsaság (lap/perc (színes fotó, best))	3	3	4	3,5	n.a.	1,2	n.a.
Színek	2 patron (fekete, színes)	2 patron (fekete, színes)	fotókazetta (6 szín)	n.a.	n.a.	3 patron (fekete, színes, fotó)	csak fekete
Méretei (mm x mm x mm)	422x182x142	445x380x197	456x385x156	463x370x220	n.a.	475x390x160	415x486x253
Nettó súlya (kg)	2,04	3	5,3	7,79	n.a.	5,2	8
Csatlakozás típusa (LPT, USB stb.)	USB	LPT és USB	USB, IEEE 1284	USB	USB, IEEE1284	USB (2db - PC és fotó)	USB
Extra funkciók (scanner, compact flash stb.)	nincs	nincs	nincs	scanner (600x1200), másoló, magyar OCR	smart/compact flash olvasó,	nincs	nincs
Garancia (év)	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év
Ár (bruttó)	24990 Ft	32990 Ft	44990 Ft	89990 Ft	61990 Ft	52990 Ft	64990 Ft

GERICOM
mobile world

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home és Samsonite hordtáska ajándékba!

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **439.900 Ft**

MASTERPIECE

MASTERPIECE a vezető notebook!
Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881

X5

VILÁGÚJDONSÁG!
Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Windows XP Home ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **399.900 Ft**

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!
Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya.
Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben
- Ajándék Samsonite hordtáska!

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- GERICOM hordtáska

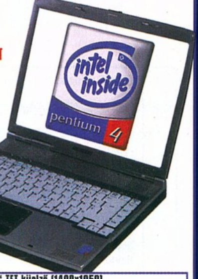
369.900 Ft

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!
SILVER SERAPH a felső kategóriás mobil processzoros notebook. A MOBIL Pentium4 processzornak köszönhetően lényegesen nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A 16x sebességű Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja! A gép Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

WEBGINE

GERICOM WEBGINE szenzációs áron kínálja a 15.1" nagyfelbontású kijelző méretét és a GeForce4 grafikus kártya gyorsaságát. A gépben mindent jelen van ami a mindennapos munkához szükséges, így megtalható a CD-író+DVD Combo meghajtó és a Floppy meghajtó is. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően.

- SiS645DX chipset
- 8x sebességű CD-író + DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce4 GO grafikus kártya 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Monitor, párhuzamos csatlakozó
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg
- Ajándék Samsonite hordtáska!



- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **379.900 Ft**

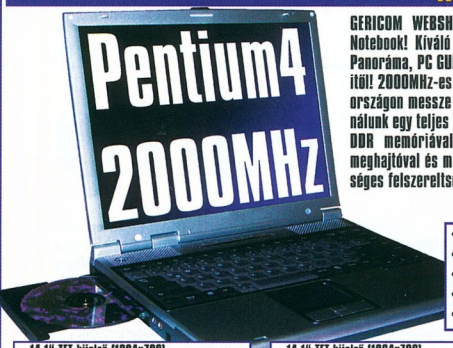
- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

GERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
GARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu
CÉDRUS COMPUTER KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu
B & T Irodatechnika Kft. — 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu
ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS CENTER — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

JANUÁRI ÁRCSÖKKENÉS

WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereltséggel!

Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- SiS650 chipset
- **1.44MB Floppy Disk Drive**
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- **TV-OUT (S-Video) kimenet**
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- **Ajándék Samsonite hordtáska!**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

299.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

369.900 Ft

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. A képek technikai paraméterei készülékről függően változhatnak!

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- **256MB DDR RAM**
- **16x SONY DVD**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Ethernet 10/100Mb hálózati kártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 48x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 80GB merevlemez

139.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 48x SONY CD író

179.900 Ft

XPLORER

- **GeForce4 MX440 64MB grafikus kártya**
- **80GB merevlemez**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Ethernet 10/100Mb LAN
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 256MB SDRAM

89.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 48x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

109.900 Ft

BASE

- **Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz**
- **256MB SDRAM**
- 30GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- Ethernet 10/100Mb hálózati kártya
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet

BOMBA ÁR!

ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

69.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

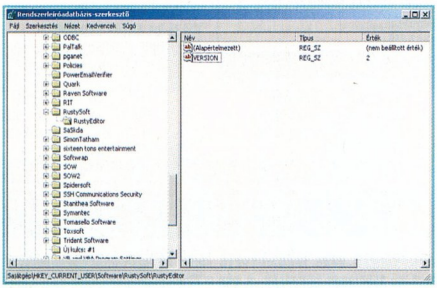
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Design by Lazo

TUNING

Mostani számunkban folytatjuk a registry-ről eddig tanultakat, és elmerülünk a részletesebb megismerésében.



Akik olvasták a 2002/12-es számunkat, azok még talán emlékeznek, hogy Papabear kolléga tett egy ígéretet, miszerint a jövőben szeretne visszatérni a registry alaposabb ismertetésére. Azóta a rovat az én kezem alá került, így most én fogom ezt megtenni helyette.

Tehát ott tartottunk, hogy már tudjuk, mi is az a registry, mire való, mivel lehet szerkeszteni. Nosza, akkor indítsuk is el a regeditet a már jól ismert módszerrel: Start > Futtatás > regedit. Mint már tudjuk, a Registry Editor kezelőfelülete két részre osztható, bal oldalt a kulcs-fastruktúrát, jobb oldalon pedig a kulcsokhoz, alkulcsokhoz tartozó bejegyzéseket, értékeket.
Öt főkulcsot, vagy más néven gyökérkulcsot találunk, nézzük, mi is a szerepük:

Hkey_Classes_Root: Itt állíthatjuk a kiterjesztéseket, az OLE (Object Linking and Embedding) információkat és a parancsikon tulajdonságait. Ez tulajdonképpen a Hkey_Local_Machine alkulcsa, de a jobb kezelhetőség miatt bontja külön. Mint látni fogjuk, nem ez lesz az egyetlen.

Hkey_Current_User: Az éppen bejelentkezett felhasználó beállításait tárolja (pl. mappák, képernyő, vezérlőpult beállításai). A Hkey_Users alkulcsa.

Hkey_Local_Machine: A hardver, szoftver és az egyéb, számítógépünkre ható beállításokat tárolja. A tuningolások legnagyobb részét itt lehet elvégezni.

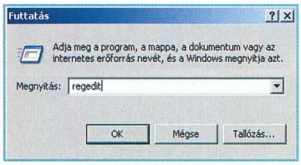
Hkey_Users: Itt tárolja az összes felhasználói profil beállításait.

Hkey_Current_Config: Ez szintén egy kihelyezett alkulcs (a Hkey_Local_Machine egyik alkulcsa), mégpedig az aktuális hardverprofilt tartalmazza.

Mint már említettük, a regisztrációs adatbázis módosítása történhet akár egy speciális, *.reg kiterjesztésű fájl segítségével, amit notepaddel is létrehozhatunk. A felépítésének szemléltetésére itt egy példa, amellyel egy új kulcsot hozunk létre, továbbá megadunk neki egy bejegyzést, és annak értékét:

REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\RustySoft\RustyEditor]
"VERSION"="2"

Láthatjuk, a fájl első sorában a REGEDIT4 (ez változó, az adott regedit verziójától függ) szónak kell szerepelni, majd utána megadjuk a létrehozandó kulcs pontos útvonalát, alatta pedig a bejegyzés nevét és értékét, egyenlőségjellel elválasztva. Miután ezeket a sorokat elmentettük egy *.reg fájlba, már csak el kell indítani, és automatikusan bejegyzésre kerülnek.



Most, hogy túlestünk az elméleti részen, következzen pár hasznos kód, elvégre ezért Tuning ez a rovat.

Lomtár átnevezése

A Lomtár nevét alapesetben nem tudjuk átírni az asztalon, ám ez könnyen kijátszható. Keressük meg a HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E} kulcsot, és az alapértelmezett (default) bejegyzésnek adjuk meg a kívánt nevet.

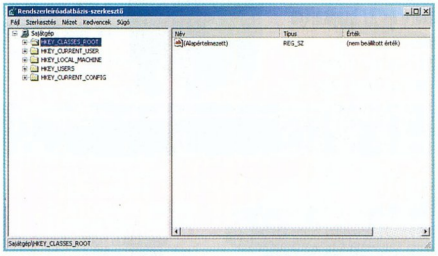
Rendszergazda fiók megjelenítése az Üdvözlőképernyőn

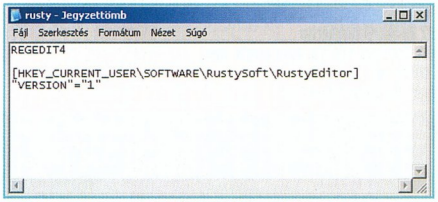
Bizonyára észrevettétek már, hogy a telepítéskor létrehozott Rendszergazda (angolul Administrator) fiókot nem jeleníti meg az Üdvözlőképernyőn a Windows XP. Ezt a problémát szintén kijátszhatjuk a következőképpen: keressük meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon\SpecialAccounts\UserList kulcsot, hozzunk létre benne egy "Rendszergazda" (vagy Administrator, angol nyelvű XP esetén) duplaszó (DWORD) bejegyzést, majd állítsuk az értékét 1-re.

Start menü sebességének növelése

Amikor a Start menüben böngészünk, van egy meghatározott delay idő, ami mindig eltelik egy-egy mozzanatnál. Ez az idő a registry-ben van eltárolva, ezért kedvünk szerint módosíthatjuk azt. Keressük meg a HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop kulcsot, majd hozzunk benne létre egy új bejegyzést (karakterlánc típusút) MenuShowDelay néven, és adjunk neki tetszőleges értéket (400 az alapértelmezett, minél kisebb ez a szám, annál rövidebb a delay idő). Ha már szerepel bejegyzés azon a néven, akkor értelemszerűen nem kell létrehoznunk, csak az értéket átírni a kívánt számra. Ahhoz, hogy ez a beállítás érvénybe lépjen, újra kell indítani a számítógépet.

Rusty



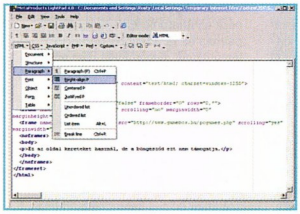


UTILS

Hasznosprogram csokrunkban találkozhatunk egy-két egyszerűbb és néhány haladóbbaknak szóló alkalmazással.

MetaProducts LightPad 4.0

Egy nagyon hasznos kis editor programot találunk a LightPad 4.0 személyében. Elsősorban programozóknak ajánlott, hiszen támogatja a HTML, CSS, Java Script, PHP és Perl szintaxisát is, így a megfelelő színsémát képes ráhúzni a szövegre, ezzel is megkönnyítve a programkód áttekintését, amit aztán egy gombnyomással meg is jeleníthetünk a beállított böngésző segítségével. További kényelmi funkciója még, hogy az előbb említett 5 támogatott programozási nyelv legfontosabb parancsait egy legördülő menüben könnyedén elérhetjük, így ezzel is további időt takaríthatunk meg. Ezen túl természetesen az alapvető editor funkciókat is nyújtja nekünk a program.



Weblap: Www.metaproducts.com
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

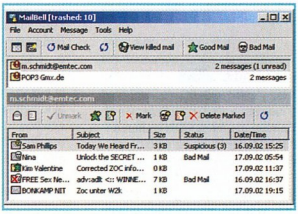
Chameleon Clock 3.0

A népszerű 2.0 verzió után megjelent a program újabb része is. A Chameleon Clock nem csak egy teljes értékű óra/naptárprogram, ami befészkeli magát a tálcára a régi, beépített Windows óra helyére, hanem rengeteg hasznos szolgáltatással is bír. A leglényegesebb, hogy különböző figyelmeztetéseket, jelzéseket, riasztásokat állíthatunk be magunknak, ezáltal könnyebben fejben tarthatjuk a napi teendőinket. Ezt segíti az is, hogy ezeket a riasztásokat a beépített naptárjában meg is jeleníti nekünk a kiválasztott napra lebontva. Ezen túl még számtalan hasznos szolgáltatást is találunk, például ismerőseink születésnapjait állíthatjuk be vele, azzal együtt, hogy hány nappal előtte kérjük a jelzést. Szintén hasznunkra lehet még az a funkció, amely segítségével a rendszerünk óráját egy előre beállított atomórához igazíthatjuk, ezáltal is növelve a pontosságát. A Chameleon Clock teljesen felhasználóbarát felülettel rendelkezik, amit a ráhúzható skinekkel még fokozhatunk is, továbbá minden fölösleges sallangot mellőz, ezért csak ajánlani tudom mindenkinek.

Weblap:
www.softshape.com/cham
Licensz: Shareware
Korlátozás: Funckiólimit

MailBell 2.01

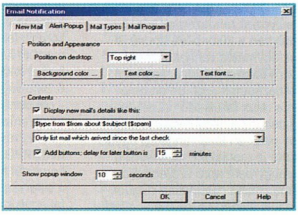
Az előző számokban már számos levélfigyelő programot ismertettünk, viszont eddig egyikükben sem volt jelentősebb szűrőtámogatás. A MailBell erőssége sem csak erre a területre összpontosul, sokoldalú beállításainak köszönhetően teljes mértékben személyre szabhatjuk mind a felpattanó ablakot, amely értesít az új e-mail érkezéséről, mind a program többi funkcióinak tulajdonságait is. Támogatja a POP3, IMAP4 és a MAPI protokollokat, továbbá lehetőséget biztosít Hotmailes levelek elérésére is. A szűrőfunkciókra visszatérve: lehetőségünk van feladóra, szövegre, de még akár kódolásra vonatkozó feltételeket is megadni a kiválogatáshoz. Akik naponta több, kéretlen (SPAM) leveleket kapnak, és szeretnék ezeket hatékonyan kiszűrni, azok biztosan nagy használt veszik majd ennek a remek programnak.



Weblap:
www.emtec.com/mailbell
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Security Administrator v9.2

A program segítségével teljes körűen szabályozhatjuk a felhasználók jogait Windows operációs rendszerünk alatt – akár userekre lebontva, illetve globálisan is. Lehetőségünk van többek közt a bootolás, rendszer, Control Panel, asztal, Internet Explorer szinte összes biztonsági beállításait elvégezni. Miután végeztünk a finomra hangolással, munkánkat el is menthetjük egy konfigurációs fájlba, amit később bármikor importálhatunk. Tehát ha szeretnénk biztonságban tudni számítógépünket olyankor is, amikor egy másik felhasználó dolgozik rajta, tökéletes segítőtársra találunk a Security Administrator személyében.



Weblap:
http://www.softheap.com/secagent.html
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

UBI SOFT
VERANT INTERACTIVE
EVERQUEST.STATION.SONY.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

EVERQUEST: PLANES OF POWER

A világ egyik legnépszerűbb online szerepjátékának legújabb kiegészítője, melyben a kezdők és a harcedzett kalandorok is megtalálják számításukat...

Na, mi van, öreg, begyulladtál? Gyere csak ide egy kicsit...

Jelen cikkben az első teljesen 3D-s MMORPG, vagyis az Everquest negyedik kiegészítőjéről lesz szó. Joggal merülhet fel a kérdés, hogy miért ajánlgatok én egy expansion pack-et kezdő játékosoknak (ld. alcím). Nos, a válasz igen egyszerű: a kedves kiadó igen szimpatikus módon a teljes eredeti Everquestet is mellékeli a Planes of Power mellé. Ügyes húzás, és mindenki jól jár: mi egyet fizetünk, és kettőt kapunk, a Sony Online Entertainment (a játék üzemeltetője) pedig még többet kap, már ami a havidíjakat illeti. Ráadásul a többi három kiegészítőt (Ruins of Kunark, Shadows of Luclin, The Scars of Velious) ráérünk később is beszerezni, ezek nélkül is belekezdhetünk a játékba.

Mikor a magát Schumachernek, a 96-ost pedig Ferrarinak képzelő buszvezető őrült szlalomozása közben szemrebbenés nélkül száguld át az úttest szélén elterülő, a Balatont mind méretében, mind koszosságában megszégyenítő pocsolyán, a szerencsétlen járókelőt (=engem) tetőtőltalpig szennylében fürdetve meg, akkor bizony elgondolkozik az ember (=én): be szép is lenne egy másik világban élni, ahol kétélű pallossal, esetleg némi fájdalmas mágiával üzik ki a rossz szellemeket az effajta megszállottakból. Persze nyilván csak a hozzám hasonló, videojátékoktól túltengő agresszivitású zombik keresik fel ilyen indíttatásból a mesék távoli univerzumait, a többieket inkább csak a felfedezés öröme vagy a kalandvágy vonzza – mindenesetre napjainkban igen népszerűek a számítógépes RPG-k. Annál már csak az MMORPG-k, vagyis az Interneten keresztül játszható szerepjátékok a sikeresebbek; elég csak a műfaj egyik nagy öregjére, az Everquestre gondolni több mint négyszázezer regisztrált kalandorával. Sajnos felénk még várat magára az ilyen programok elterjedése, köszönhetően a (balkáni) Internet- és (balkáni) bérviszonyoknak. Pedig sokkal élvezetesebb egy nagy közösség részének lenni, és emberi társak oldalán, esetleg épp ellenük küzdeni egy fantasy-világban. Ki tudja, talán épp a buszvezetőmet nyomtam le az imént?

Az új zónák eléggé elvontra sikeredtek, ami nem is csoda, hiszen nehéz már újat hozni egy ekkora univerzumba.

Bár az alacsonyabb szintű, vagy éppen kezdő játékosoknak is ajánlható, igazán a harcedzett, tápos veteránoknak készült a Planes of Power. A játék 20 új zónájából – melyeket síkoknak (planes) neveznek – mindössze egy érhető el 46-os szint alatti kalandoroknak. Ez lenne a kiinduló-pont, a Tudás Síkja (Plane of Knowledge), mely egyfajta átjáró a többi sík felé. Sőt mi több, az itt található portál-kövek segítségével Norrath bármely nagyobb városába vagy fontosabb helyszínére eljuthatunk. Ez sok hosszadalmas és fáradságos barangolástól kímél meg minket, bár az is igaz, hogy ezek a túrák szerves részét képezték az Everquest játékélményének. Ezzel együtt is, a bejárható területek terebélyesedése miatt a többség pozitívumként fogja értékelni ezt a könnyítést, hiszen néhány óra alatt többet láthatunk a játék világából, mint eddigi kalandozásaink alatt együttvéve.
A kiegészítő többi síkja, szám szerint 19, mind nevének megfelelő egyedi arculattal rendelkezik. Olyanok találhatók köztük, mint az Igazság Síkja, a Rémálom Síkja, a Nyugalom Síkja vagy éppen a Betegség Síkja. Mint látható, az új zónák eléggé elvontra sikeredtek, ami nem is csoda, hiszen nehéz már újat hozni egy ekkora univerzumba. Ez az emberfölötti feeling egyeseknek bejön majd,

AZ EVERQUEST...

Az eredeti játék 1999. március 16-án tárta ki Norrath kapuit a játékosok előtt. Ez volt az Ultima Online után a második MMORPG, és az első olyan, ami teljesen háromdimenziós grafikus motort kapott. 13 faj, 14 kaszt és 40 különböző képesség meghatározásával igazán egyedi karaktereket lehetett létrehozni. A játék sikerét a jól kiegyensúlyozott rendszernek köszönheti, melyben a különböző típusú játékosok egymásra vannak utalva, s csak partyba szerveződve, egymást segítve nézhetnek szembe eredményesen a rájuk leselkedő veszélyekkel. A játékhoz a négy hivatalos expansion pack-en kívül rengeteg egyéb kiegészítő is megjelent, melyekkel a játék amúgy sem apró univerzuma megunhatatlanul hatalmasra dagadt. Akik kedvet éreznek a kalandok elkezdéséhez, azoknak jó kiindulópont lehet a magyar kalandorok gyülekezőhelye a *http://www.everquest.hu* címen.

másoknak nem – mindenesetre egy 50-60. szintű hősnek az Istenek világában sem szabad félnie! Pedig veszélyek lesznek szép számmal, nem is akármilyenek! Az egyes síkokon különféle küldetéseket kapunk, melyek teljesítésével megnyílnak a nagyobb kihívást jelentő zónák is. Ahogy haladunk előre, a kisebb questekből egy komolyabb kerettörténet bontakozik majd ki, visszaránytva kissé a sztori-orientált RPG-k irányába az időnként erősen hack&slash jellegű Everquestet. Persze a hentelés sem maradhat el, erről vadonatúj szörnyek garmadája gondoskodik: minden síkon egyedi „faunával" szembesülhetünk. Néhány izmosabb jósággal még 60. szinten sem egy életbiztosítás összeakadni, de szerencsére a készítők kitolták a tápolás határát egészen 65. szintig. Ezzel együtt kaptunk egy kalap új megtanulható képességet, trade skillt és varázslatot, melyekre szükségünk is lesz a keményebb síkokon. Az igazán komoly spellekhez (63+) igen nehéz hozzájutni, kizárólag a legbrutálisabb zónákban lelhetünk rá ilyet tartalmazó tekercsekre, és ott is csak komoly küzdelmek árán szerezhetjük meg. Könnyen előfordulhatnak hát elhalálozások, ám egy kellemes újításnak köszönhetően ez most kevésbé fog rosszul érinteni minket. Minden síkon található ugyanis egy temetőnek nevezett terület, ahol egy-egy roszszul sikerült ütközet után nagyjából negyed órával megjelenik elhunyt hősünk holtteste, hogy újjáéledve innen folytathassa a játékot. Ezzel jelentősen csökken az efféle „balesetek" miatt kiesett játékidő hossza.

A játszhatóság további finomítását szolgálja a megújult kezelőfelület: az egész teljesen testreszabható lett, XML scriptek segítségével határozhatjuk meg kinézetét, elrendezését. Végre egy iránytűt is kaptunk, amit sokan hiányoltak eddig a játékból. Az új raid-szervezővel pedig akár 72 kalandorból álló seregeket is kialakíthatunk, meghatározva az egyes csapatok vezéreinek személyét, a zsákmány elosztását és az egész hadjárat lefolyását. Azokra is gondoltak a fejlesztők, akiket teljesen függővé tett ez az igen addiktív játék: még józanabb pillanatunkban beállíthatjuk a Play Timer-t, amely aztán könyörtelenül jelzi, ha lejárt a saját magunk által kiszabott játékidő. Ha még a munkahelyünkön sem tudunk elszakadni a játéktól, jó szolgálatot tehet az Everquest Instant Messenger. Az ICQ-ra hajazó progi segítségével a játék telepítése nélkül is kapcsolatba léphetünk a többi kalandorral, megbeszélve a múlt –

vagy megtervezve a jövő – nagy hőstetteit. Kapunk még a pénzünkért egy beépített lejátszó programot, mellyel saját zenéinket hallgathatjuk a szörnyek aprítása közben, ha épp ehhez van kedvünk.

Persze korántsem biztos, hogy lesz, hiszen a Planes of Powerhez komponált zenék igazán jól illeszkednek a síkok hangulatához. Nem feledkeztek meg a készítők a hanghatások feltupírozásáról sem, a fejlesztéseknek köszönhetően gazdagabb környezeti- és egyéb zajokkal találkozhatunk. Sajnos a lassan negyedik évébe lépő grafikus motor nem változott, így hiába készítettek a játék rajzolói gyönyörű textúrákat, érdekes objektumokat az új területekhez, a látványvilág így sem üti meg a manapság elvárható színvonalat. Itt merül fel a kérdés: vajon érdemes-e egy ilyen, számítógépes szemmel igencsak korosnak tetsző játékba belefogni, vagy a negyedik kiegészítőbe is beruházni. Hiszen a konkurenciaharc hatalmas, itt az Asheron's Call 2, a Dark Age of Camelot vagy éppen az Anarchy Online, hogy csak pár nevet említsek. Megállja-e ezek mellett a helyét az EQ? A válasz: 400000 ember nem tévedhet! A hosszú évek tapasztalatai alapján végtelenül kiegyensúlyozott játékmenet, a karakterek sokszínűsége és egymásra utaltsága, a folyamatos fejlesztések és a hatalmas univerzum ma is létjogosultságot biztosít az MMORPG-k nagy öregjének. Az igazi megújulást meg majd az Everquest 2-től várhatjuk, melyen már gőzerővel munkálkodik a Verant Interactive fejlesztőgárdája.

Immortal

...ÉS A TÖBBIEK

Napjainkra rengeteg MMORPG látott napvilágot, kiindulásnak talán megteszi ez a kis összeállítás:

Asheron's Call 2:
A Microsoft nagysikerű játékának folytatása, eléggé egyedi fantasy környezettel. *www.microsoft.com/games/ac2*

Anarchy Online:
Kissé cyberpunk beütésű sci-fi környezetével üde színfolt a sok kardossárkányos játék között.
http://216.74.158.92/

Dark Age of Camelot:
Érdekessége, hogy a mi világunkban játszódik, a sötét középkor kaotikus világában. Azért vannak szörnyek is. Az egyik legnépszerűbb MMORPG.
http://www.camelotherald.com

Star Wars Galaxies:
Ezt a világot, gondolom, senkinek sem kell bemutatni. Egyetlen gond, hogy még a bétatesztelés zajlik.
http://www.starwarsgalaxies.com

Ultima Online:
Az ősidőkből származó Ultima-sorozat többjátékos változata. Az MMORPG-k első hírnöke még ma is komoly rajongóbázissal rendelkezik.
http://www.uo.com

World of Warcraft
Az egyik legjobban várt játék, a népszerű RTS világában kalandozhatunk, majd ha megjelenik végre.
http://www.blizzard.com/wow/

MINIMUM CONFIG: P II 400 MHz, 256 MB RAM, 450 MB HDD, 16 MB 3D videokártya, 4x CD-ROM
JAVASLAT: ISDN vagy ADSL, dombornyomású bankkártya (sok pénzzel ☺)

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Dark Age of Camelot	Asheron's Call 2
Nincs	INTERNET	93%	89%

- + Az alapjáték mellékelve
- + Jól kivitelezett új zónák
- + Hasznos fejlesztések, újítások
- − Csak magas szinteken élvezetes
- − Elavult grafika

87%

ZENE

HUNGARIAN JAZZ
WWW.HUNGARIANJAZZ.COM

A Hungarian Jazz elnevezésű portál nevéből is magától értetődően a jazz rajongói számára lehet érdekes. Az oldal elsősorban a hazai jazzélet fellendítését és támogatását tűzte ki célul, és ezt a feladatot maximális erőbedobással igyekszik is teljesíteni, nem éppen sikertelenül. „Mi szeretjük a jazzt. Ezért hoztuk létre ezt az oldalt. Ha időnk engedi, szívesen meghallgatunk ismert és számunkra még ismeretlen előadókat is. Ha mód van rá, figyelemmel kísérjük a rádió-, és tv-műsorokat, a szaklapokat és a megjelenő rövid híreket, melyekből tájékozódhatunk az aktuális eseményekről." – írják a bevezetőben, és ennél jobban, azt hiszem, én sem foglalhatnám össze a Hungarian Jazz portál lényegét.

METALNEWS
WWW.METALNEWS.HU

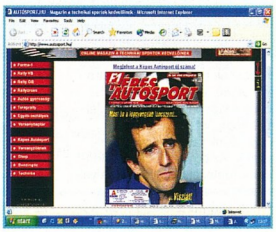
A MetalNews névre keresztelt friss honlapot a Headbanger nevű metálbolt tulajdonosai hozták létre azzal a céllal, hogy végre legyen egy olyan portál, ahol megtalálhatóak a legfrissebb rockzenei hírek, információk, és amit a keményebb zenék hívei rendszeresen figyelemmel kísérhetnek. A Heavymetal.hu és a Shock magazinok mellé felnőni meglehetősen nehéz feladatnak tűnik, de a még kicsit kiforratlan designnal rendelkező MetalNews ígéretes próbálkozásnak tűnik.

TECHNO PORTÁL
HTTP://TECHNO.FREEWEB.HU/INDEX.HTML

Ezen a kicsit szegényesen kinéző, ám annál tartalmasabb oldalon az elektronikus zenék hívei találhatnak maguknak csemegéket. A honlap elsősorban zenefájlokat tartalmaz, ám ezeket nem lehet letölteni, hanem Real Audio formátumban csak hallgatni lehet, ám a felvételek minősége és ritkasága folytán elfelejthetjük azon bánatunkat, hogy a dalokat nem tudhatjuk merevlemezünkön. Kiváló gyűjtemény, amely csak gyarapodni fog.

SPORT

AUTÓSPORT
WWW.AUTOSPORT.HU

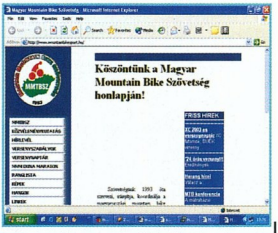


Az Autósport.hu kifejezetten az autósoknak, sőt, az autósport iránt rajongóknak készült. A lap mottóját – Online magazin a technikai sportok kedvelőinek – nem egészen találom helytállónak, hiszen, teszem azt, a műrepülés is technikai sportnak számít, arról pedig itt szó sincs. Annál inkább megtalálhatóak a mindenféle négykerekűekkel üzött, őrültebbnél őrültebb dolgok, kezdve a sportág királyaként emlegetett Forma 1-től egészen az országos, illetve nemzetközi rally-bajnokságok részletes ismertetőjéig, természetesen versenynaptárakkal egybekötve.

MASS SHOP
WWW.MASS-SHOP.HU

A Mass Shop a tömegek kedvelőinek szól, ugyanis ez a szépen sikerült oldal a testépítést, mint olyat karolja fel, és igyekszik megismertetni az érdeklődőkkel. Mivel manapság egyre többen úznak le a konditerembe, hogy bedurrantsák a vállaikat némi nyakból nyomás, vagy állig húzás segítségével, talán azt mondhatom, hogy a mass-shop.hu-nak abszolúte van létjogosultsága, főleg, hogy mostanában egyre több a félrevezető, inkább dezinformáló mint valós információval szolgáló médium, amely behatóbban foglalkozik a testépítéssel.

MAGYAR MOUNTAIN BIKE SZÖVETSÉG
HTTP://WWW.MOUNTAINBIKESPORT.HU/



A magyarországi hegyikerékpárosok szövetsége néha újragondolhatná a honlapjának a dizájnját, mert ez a kékfehér kinézet körülbelül egy rendőrautóéval vetekszik. A tartalomra azonban már érdemes egy-két pillantást vetni, hiszen a magyar montisok szövetségének hivatalos honlapján tartózkodunk, ennélfogva minden, ami ezzel a sporttal kapcsolatos, megtalálható itt, kezdve a hivatalos ranglistától a versenynaptáron át a legfrissebb hírekig. Akinek a Manitou nem egy istent, hanem egy teleszkópmárkát jelent, annak kötelező az itteni böngészés.

PC.GAMES DVD 2003/2

DEMO

ATTACK OF THE SILVERBALL / BLOODRAYNE / DEMONIC SPEEDWAY / GROM / HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS / HITMAN2 / IMPOSSIBLE CREATURES / BALLENBURG / O.R.B. / REALM OF HEPUMIA / SEARCH & RESCUE 4 / SKI JUMP 2003 / SPLINTER CELL / TRAILER PARK TYCOON / VIETCONG / VIETNAM MEDEVAC / WARCRAFT III

FREWARE

2 SQUARED / ABA DABA / ALEXANDRA THE BACKGAMMON / ALLOUT / BATTLE PAINTERS 2 / B-JIGSAW CHRISTMAS EDITION / BLITTER 2 - THE SWARM / CLICK N SLIDE / CLU CLU LAND / ELF BOWLING 3.0 / FROZEN NETWORKS / GEMJAM GOLD / GOBLINS PUZZLE / LUCKY BASTARD BANDIT / MAIL-ROOM MADNESS / NODE WARRIORS / SPANK THE FRANK / THE KANGAROO JACK GAMES / THE KEY / TRIRIX GAMES / VR WORLD CUP SOCCER TOURNAMENT / WIZ SOLITAIRE / XEMI COMPUTERS TETRUZZLE

KÉPMUTATÓ

ALPHA BLACK ZERO / BATTLE MAGES / BATTLECRUISER GENERATIONS / BREED / C&C - GENERALS / CALL OF CTHULHU / CALL SIGN - CHARLIE / COLD ZERO / CS - CONDITION ZERO / CSI / DEVASTATION / DOMINUS ONLINE / DRAGON EMPIRES / ELITE FORCES 2 / ENTER THE MATRIX / ETHERLORDS 2 / FACE OF MANKIND / FAR STRIKE / FIRE DEPARTMENT / FLAT OUT / FREEDOM - BATTLE FOR LIBERTY ISLAND / FREELANCER / GHOTIC 2 / GREAT JOURNEY / HIGHLAND WARRIORS / KREED / LOCK ON - MODERN AIR CRAFT / LOTUS CHALLENGE / MERCEDES-BENZ WORLD RACING / NASCAR THUNDER 2003 / PAYBACK / PERIMETER / PET SOCCER / PROJECT IGI 2 / PSYCHOTOXIC / PURGE ONLINE / RISE OF NATIONS / SAVAGE / SEA DOGS 2 / SECOND LIFE / SIMCITY 4 / SIMS ONLINE / SÖLDNER - SECRET WARS / SPELLFORCE / SW - KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC / THE WESTERNER / THEY CAME FROM HOLLYWOOD / TOCA RACING DRIVER / WARRIOR KING'S BATTLES / WOLFENSTEIN - ENEMY TERRITORY / XENUS

MOD

BF1942 (BATTLE OF BILSTON) / FIFA2003 (WEATHER PATCH) GHOST RECON (WAR OF INFAMY 2) / HAEGEMONIA (XMAS ADD-ON) / HALF LIFE (TOUR OF DUTY 1.1, VAMPIRE SLAYER 4.1) / JEDI KNIGHT 2 (DARK FORCES) / MOHAA (OMAHA 2 , TEAM ASSAULT, BLOODY SNOW, DOUVRES, THUNDER 2, TOWN) / NHL2003 (NOVEMBER ROSTER UPDATE) / QUKAE (TENEBRAE 1.3) / QUKAE 2 EVOLVED, QUAKE 3 (MATADOR, URBAN TERROR 2.6B) / UT2003 (HIGH QUALITY MAPPACK 1-2) / UT (SPATIAL FEAR, THE HOUSE OF DEATH) / WOLFENSTEIN (SDK, FORRÁSKÓD) / ZOO TYCOON

VIDEO

BATTLEFIELD 1942 - ROAD TO ROME / BREED / C&C - GENERALS / DEVASTATION /ENCLAVE / DROME RACERS / GHOTIC 2 / HORIZONS / IL-2 FORGOTTEN BATTLES / INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB / INDUSTRY GIANT II ADD-ON / LIONHEART / MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER / MERCEDES-BENZ WORLD RACING / NO MAN'S LAND / SPEED CHALLENGE / SPLINTER CELL / X2 / YAGER / WARHAMMER ONLINE / WARRIOR KING'S BATTLES

PATCH

AGE OF MYTHOLOGY TRIAL V1.02 / AMERICAN CONQUEST V1.45 / ARX FATALIS V1.15 / BATTLEFIELD 1942 V1.2 / CIV3 - PLAY THE WORLD V1.14F / DELTAFORCE 3 V1.00.42 / G.I. COMBAT V1.02E / HAEGEMONIA V1.07 / HEARTS OF IRON V1.01 / HOMM 4 MULTIPLAYER PATCH / IRON STORM V1.03 / MOHAA SPEARHEAD V2.0-2.11 / NEW WORLD ORDER V1.3 / RETURN THE CASTE WOLFENSTEIN V1.41 / ROBIN HOOD V1.1PRO / SYBERIA SP2 / TEAM FACTOR V1.20-1.25 / UNREAL TOURNAMENT 2003 V2166

SHAREWARE

ATOMIC POP / ATOMICA DELUXE / BALLMASTER / BLACKHAWK STRIKE / BUBBLE TROUBLE / BUBOIDS / BUGATRON / DARK ORBIT / DEMON STAR / FAIRYLAND / HOPMON / ICONOLEXIS / INTENSITY XS / MUMMY MAZE / NECROTECH / NOAH'S ARK / PUZZLE RING / SABRE WING 2 / SMUGGLERS 2 / SPACE ROCKS / ULTRA ASSAULT / WARKANOID II

TRAINER

ACES OF WORLD WAR / AGE OF MYTHOLOGY / ARCHANGEL BALENBURG / DRAGON'S LAIR 3D / FAR WEST / G.I. COMBAT HAEGEMONIA / HOT WHEELS VELOCITY X / IRON STORM / K-HAWK / KNIGHTS OF THE CROSS / NFS HOT PURSUIT 2 / ORB / ROBIN HOOD / SOLDIERS OF ANARCHY / LOTR - FELLOWSHIP OF THE RING / TOTAL IMMERSION RACING / WWE-RAW

TÚLÉLŐCSOMAG

ACDSEE 5.0 / ADOBE ACROBAT READER 5.1 / CLONECD 4.2.0.1 / CUTE FTP PRO V3.0 BETA / DIRECTX 9.0 / DIVX PRO VIDEO BUNDLE V5.02 / DIVX VIDEO BUNDLE V5.02 / FAR FILE MANAGER V1.70 BETA 4 / FLASHGET V1.40 / F-PROT V3.12B / GETRIGHT V5.0 BETA 3 / GOIZILLA V4.11.39 / HYPERSNAP DX V5.02.00 FINAL / ICQ PRO 2003A #3777 / ICQ LITE # 1068 / ICQ PLUS V3.5 / MACROMEDIA FLASH PLAYER V6.0.61.0 / MIRC V6.03 / NERO V5.5.10.0 / NET VAMPIRE V4.0 / PAINT SHOP PRO V7.04 / POWERSTRIP V3.30 BUILD 366 / QUICKTIME PLAYER V6.02 / REALONE PLAYER V6.0 / REFRESH FORCE V1.10 / SONIQUE 2.0 APHA 021219 / SYSOFT SANDRA 2003 / TOTAL COMMANDER V5.50 / WINACE V2.3 BETA 4I / WINAMP V2.81 / WINAMP 3C / WINDOWS MEDIA PLAYER V7.1 / WINDVD V4.0.11.187 / WINRAR V3.10 / WINZIP V8.1 SERVICE RELEASE 1 / WS FTP PRO V7.6

UTILITY

AIDA32 V3-20 / CDEX V1.50 BETA 9 / CPUBENCH 4-0-0-6 / FRAPS 1-9C / LEECHGET 1-0 RC3 BETA 1450 / MAXUS 3-0 RC1 / MYIE2 V0-9-750 / NERO CD-SPEED V1.02 / NETSCAPE V7-01 / OPENOFFICE-ORG V1-0-1 REGSEEKER 1-05 RC2 / SWISH 2-0 / VICMANS PHOTO EDITOR 7-0 / WEATHER1 V3-98 ZOOMPLAYER 3.00 BETA 3.2

JÁTSZD ÚJRA

TOM THUMB / TOM DX

WEBKIT

IMPOSSIBLE CREATURES / PLATOON

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásbeli engedélyével lehetséges!

A DVD melléklet a PC.GAMES térítésmentes ajándéka, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeiteket, javaslataitokat a mellékelttel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

©2003 Game Media Lapkiadó Kft.

PC.GAMES DVD 2003/2

MAYDAY - CONFLICT EARTH

TELJES REAL-TIME STRATÉGIA JÁTÉK

EXTRA AJÁNLATUNK

SZUPERDEMÓK - O.R.B., IMPOSSIBLE CREATURES, GROM
GTA3: VICE CITY - MAGYAR NYELVŰ VIDEO BEMUTATÓ
VISUAL BOY ADVANCE - GBA EMULÁTOR 26 JÁTÉKKAL
MOD ÉRDEKESSÉGEK - HL TOUR OF DUTY 1.1 - UT SPATIAL FEAR

SZERKESZTŐSÉGÜNKBŐL

DEMOK - SPLINTER CELL, BLOODRAYNE, HARRY POTTER 2
VIDEO - C&C GENERALS, GOTHIC 2, INDIANA JONES, ENCLAVE
UTILITY-K - CDEX, NETSCAPE 7.01, ZOOMPLAYER 3, CPUBENCH
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

DVD TARTALOM

Az év vége nem csak az ünnepeket hozta meg, hanem sok várva várt programot is. Sokan várják már a **Splinter Cell** című akciójátékot, amiből kis ízelítőt találhattok a mellékleten. Felkerült a korongra néhány kiemelkedően jó stratégiai játék demója is mint például az **Impossible Creatures** vagy a **War and Peace**. Extraként ebben a hónapban, többek között, egy teljes játékot tudunk nyújtani, a **Mayday** nevű RTS-t. Játék kiegészítőből az **UT2003 High Qulaity Mappack**-et és a **Haegemonia Xmas add-on** pályát ajánljuk figyelmetekbe. És nem utolsó sorban a sharware és freeware programok között is érdemes szétnézni.

Demo:
Attack of the Silverball / Bloodrayne / Demonic Speedway / Grom / Harry Potter and the Chamber of Secrets / Hitman2 / Impossible Creatures / Ballenburg O.R.B. / Realm of Hepumia / Search & Rescue 4 / Ski Jump 2003 / Splinter Cell / Trailer Park Tycoon / Vietcong / Vietnam MedEvac / WarCraft III

Freware:
2 Squared / Aba Daba / Alexandra The Backgammon / Allout / Battle Painters 2 / B-Jigsaw Christmas Edition / Blitter 2 – The Swarm / Click n Slide / Clu Clu Land / Elf Bowling 3.0 / Frozen Networks / GemJam Gold / Goblins Puzzle / Lucky Bastard Bandit / Mail-Room Madness / Node Warriors / Spank the Frank / The Kangaroo Jack Games / The Key / Tririx Games / VR World Cup Soccer Tournament Wiz Solitaire / Xemi Computers Tetruzzle /

Játszd újra:
Tom Thumb / Tom DX

Képmutató:
Alpha Black Zero / Battle Mages / Battlecruiser Generations / Breed / C&C – Generals / Call of Cthulhu / Call Sign – Charlie / Cold Zero / CS – Condition Zero / CSI / Devastation / Dominus Online / Dragon Empires / Elite Forces 2 / Enter the Matrix / Etherlords 2 / Face of Mankind / Far Strike / Fire Department / Flat Out / Freedom – Battle for Liberty Island / Freelancer / Ghotic 2 / Great Journey / Highland Warriors / Kreed / Lock ON – Modern Air Craft / Lotus Challenge / Mercedes-Benz World Racing / Nascar Thunder 2003 / Payback / Perimeter / Pet Soccer / Project IGI 2 / Psychotoxic / Purge Online / Rise of Nations / Savage / Sea Dogs 2 / Second Life / Simcity 4 / Sims Online / Söldner – Secret Wars / Spellforce / SW – Knight of the Old Republic / The Westerner / They Came From Hollywood / Toca Racing Driver / Warrior King's Battles / Wolfenstein – Enemy Territory / Xenus

MOD:
BF1942 (Battle of Bilston) / FIFA2003 (Weather Patch) / Ghost Recon (War of Infamy 2) / Haegemonia (Xmas add-on) / Half Life (Tour of Duty 1.1, Vampire Slayer 4.1) / Jedi Knight 2 (Dark Forces) / MoHAA (Omaha 2 , Team Assault, Bloody Snow, Douvres, Thunder 2, Town) / NHL2003 (November Roster Update) / Qukae (Tenebrae 1.3) / Qukae 2 Evolved, Quake 3 (Matador, Urban Terror 2.6b) / UT2003 (High Quality Mappack 1-2) / UT (Spatial Fear, The House of Death) / Wolfenstein (SDK, forráskód) / Zoo Tycoon – Marine Mania Theme Pack

Patch:
Age of Mythology Trial v1.02 / American Conquest v1.45 / Arx Fatalis v1.15 / Battlefield 1942 v1.2 ClV3 – Play the World v1.14f / Deltaforce 3 v1.00.42 / G.I. Combat v1.02e / Haegemonia v1.07 / Hearts of Iron v1.01 / HOMM 4 Multiplayer patch / Iron Storm v1.03 / MoHAA Spearhead v2.0-2.11 / New World Order v1.3 Return the Caste Wolfenstein v1.41 / Robin Hood v1.1pro / Syberia SP2 / Team Factor v1.20-1.25 / Unreal Tournament 2003 v2166

Shareware:
Atomic Pop / Atomica Deluxe / Ballmaster / Blackhawk Strike / Bubble Trouble / Buboids / Bugatron / Dark Orbit / Demon Star / Fairyland / Hopmon / Iconolexis / Intensity XS / Mummy Maze / Necrotech / Noah's Ark / Puzzle Ring / Sabre Wing 2 / Smugglers 2 / Space Rocks / Ultra Assault / Warkanoid II

Trainer:
Arx Fatalis / Bomberfun / Drome Racers / Frogger / Hearts of Iron / Industry Giant II add-on / Inquisition / Iron Storm / Island Xtreme Stunts / James Bond 007–Nightfire / Medieval – Total War / MoHAA Spearhead / Post Mortem / Real War / Robin Hood / Shadow of Destiny / Test Drive / Trailer Park Tycoon / War and Peace

Túlélőcsomag:
ACDSee 5.0 / Adobe Acrobat Reader 5.1 / CloneCD 4.2.0.1 / Cute FTP Pro v3.0 Beta / DirectX 9.0 / DivX Pro Video Bundle v5.02 DivX Video Bundle v5.02 / FAR File Manager v1.70 beta 4 / FlashGet v1.40 / F-Prot v3.12b / Getright v5.0 beta 3 / Go!Zilla v4.11.39 / Hypersnap DX v5.02.00 Final / ICQ Pro 2003a #3777 / ICQ Lite # 1068 / ICQ Plus v3.5 / Macromedia Flash Player v6.0.61.0 / mIRC v6.03 / Nero v5.5.10.0 / Net Vampire v4.0 / Paint Shop Pro v7.04 / PowerStrip v3.30 build 366 / Quicktime Player v6.02 / RealOne Player v6.0 / Refresh Force v1.10 / Sonique 2.0 apha 021219 / Sysoft Sandra 2003 / Total Commander v5.50 / WinAce v2.3 Beta 4i / WinAmp v2.81 / WinAmp 3c / Windows Media Player v7.1 / WinDVD v4.0.11.187 / WinRAR v3.10 / WinZip v8.1 Service Release 1 / WS FTP Pro v7.6

Utility:
Aida32 v3-20 / CDex v1.50 beta 9 Cpubench 4-0-0-6 / Fraps 1-9c / Leechget 1-0 rc3 beta 1450 / Maxus 3-0 rc1 / MyIE2 v0-6-750 / Nero CD-speed v1.02 / Netscape v7-01 / Openoffice-org v1-0-1 Regseeker 1-05 rc2 / Swish 2-0 / Vicmans Photo Editor 7-0 / Weather1 v3-98 / Zoomplayer 3.00 beta 3.2

Video:
Battlefield 1942 – Road to Rome / Breed / C&C – Generals / Devastation /Enclave / Drome Racers / Ghotic 2 / Horizons / IL-2 Forgotten Battles / Indiana Jones and The Emperor's Tomb / Industry Giant II Add-on / Lionheart / Mace Griffin Bounty Hunter / Mercedes-Benz World Racing / No Man"s Land / Speed Challenge / Splinter Cell / X2 / Yager / Warhammer Online / Warrior King's Battles

Webkit:
Impossible Creatures / Platoon

KONAMI
CREATURE LABS
WWW.SILENTHILL2.DE
AZ ÁR NEM ISMERT

SILENT HILL 2

Előljáróban annyit szeretnék hozzáfűzni a dolgokhoz, hogy ha valami, akkor a Silent Hill 2 megérdemli, hogy teljes végigjátszást kapjon, hiszen a benne található rejtvények, labirintusok és rejtett érdekességek mindenképpen megkívánják, hogy lelepleződjenek. Mindazonáltal nem tudunk teljes mértékben minden igényt kielégíteni, hiszen a hely szűkösségére való tekintettel kimaradnak a játékban megtalálható tárgyak pontos koordinátái – ezeket majd a kedves játékosnak kell megtalálnia. Na, megijedni nem kell, nem a létfontosságú eszközök helyeit hallgatjuk el – csupán az egészségügyi csomagokét és a tölténytárakét, hiszen ezen oldalszám keretein belül maradva képtelenség lenne mind a 270 tárgy pontos helyét megadnunk... Azt javasoljuk tehát, hogy nézzetek körül minden szobában, sikátorok mélyén, lezárt utak környékén – annál is inkább, mivel a történetet kiegészítő Memókra is így akadhattok rá a legkönnyebben, amikből szintén lesz egy jó pár. Az utolsó oldalakon majd visszatérünk még egy kicsit a nonlineáris játékmenet sajátosságaihoz, mint a 6 különböző befejezés vagy a Born from the Wish aljáték megoldása – addig is következzen a standard megoldás... mindhárom nehézségi fokozatra!

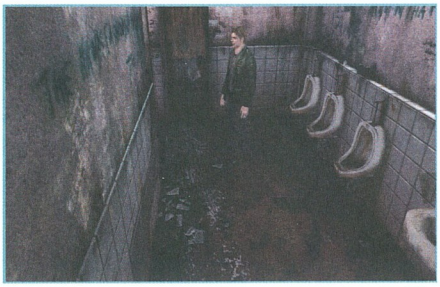
Act 1: Silent Hill

Ott állsz a mosdóban. Vajon tényleg igaz? Tényleg Mary küldte azt a levelet? A *Born from a Wish* végigjátszása után ott fog ragyogni egy kék gyémánt a hátsó részben – ezt ne felejtsd majd ott –, egyébként pedig semmi más érdekes dolog nem lesz, úgyhogy távozhatsz is. Kint felolvasásra kerül a levél: *„Álmaimban visszatérő hely: Silent Hill. Várok Rád, a különleges helyünkön..."* James gyorsan ki is találja, hogy ez nem lehet más, mint a *Lakeside Park*, úgyhogy amint felvettük az autónk első üléséről a térképet, máris megjelöli rajta a helyet. Mivel az utat szemfüles programozók lezárták, kerülni kényszerülünk: a lépcsőn lebaktatva folytassuk az utunkat a parkon át.
Itt még semmi akcióra nem kell számítanunk, egyszerűen csak a ködöd igyekszenek egy kicsit borzolni az idegeinket... Szóval szaladjunk bátran, amíg egy temetőhöz nem érünk. Itt *Angelával*, egy kétségbeesett hölgyeménnyel fogunk találkozni, aki nem mást, mint drága jó édes anyját keresi – plusz figyelmeztet minket, hogy Silent Hillel nincs valami rendben. Valami baljóslatú dolgot érez, és nem csak a ködről van szó... De James hamar megnyugtatja, hogy neki mindenképpen be kell jutnia a városba, és ettől a szándékától elég nehezen tántorítható el...

Fussunk is tovább a templom felé, majd a kerítés mentén haladva lépjünk át a rácsozott ajtón. A kis ösvényen továbbszaladva rövid szakasz után egy hasábnyi faronk hever az út mentén, egy láncfűrészszel díszítve. Ezt ha látjuk, az azt jelenti, hogy felvehetjük első fegyverünket, valamint a játék első titkos tárgyát.
Haladjunk tovább, át a városba vezető kapukon, majd a szerpentinen felfutva örömmel konstatálhatjuk a térképünkön, hogy megérkeztünk. Innen viszonylag lineárisan vezet minket a játék – hiszen ha balra tekintünk, egy bazi nagy útorlaszt találunk, így evidens, hogy csak jobbra folytathatjuk a felfedezést. Nem is kell sokáig szaladnunk – elég az első keresztutcáig elérnünk, hogy máris meglássuk, miféle abnormális tevékenységek folynak a városban: egy vértől tocsogó ember sántikált el a *Lindsey Streeten* észak felé.
Kövessük a nyomait, majd az első adandó alkalommal forduljunk rá a *Vachss Road*-beli sikátorra. Itt az út végéig elfutva egy furcsa kalyibába juthatunk: nem elég a

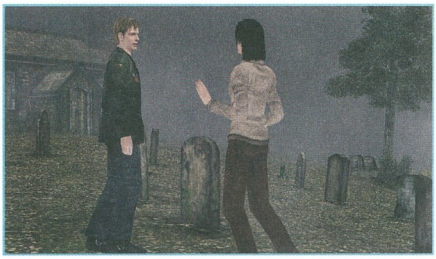
földön heverő hulla, még egy nyálkás szörny is az utunkat állja.
James nem lacafacázik sokat, az egyik szögekkel teliaggatott deszkát használva fegyverként pillanatok alatt teríti le a mutáns idegent. Innentől kezdve nem lesz megállás, a hordókon talált rádióval mindig előre kalibrálhatjuk, ha ellenfél közeledik – a hang irányából még tartózkodási helyére is következtethetünk. A konzolos sajátosság miatt a nehezebb fokozatokon nem megy automatikusan a bunyó – egy gombot (alapbeállítások mellett az F-et) folyamatosan nyomva kell tartani (ez a célra tartás), majd lenyomni az akciógombot, hogy lesújtsunk, illetve elsüssük fegyverünket.

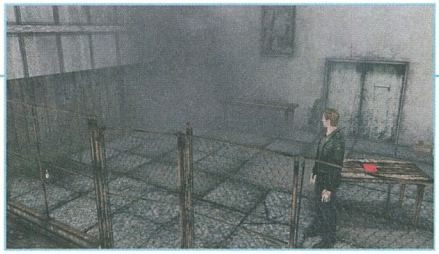
A városban bejárhatjuk az összes utcát, ha gondoljuk – elég sokfelé lesznek elszórva egészségügyi csomagok, illetve töltények – nekünk most a létfontosságú dolog a *Wood Side Apartment* kulcsa lesz, amit a *Martin Street* északi végében találhatunk egy hulla zsebében. Érdemes még ellátogatni a *Neely Streetről* nyíló Neely bárba, hiszen itt egy segítség a térképünkhöz, hogy mi, miért, merre található a városban, és ha már másodszor játsszuk végig a játékot, leugorhatunk a második titkos fegyverért a *Saul Street* végi lakókocsihoz. Ez lesz a gázspray. Miután ezt is felszedtük, nincs más hátra, mint a *Katz sétány* nyugati részén használni a kulcsunkat, és belépni a szálloda előterébe.



Act 2: Wood Side Apartment

Az első ajtó a szálloda bejárata lesz – használjuk is ki a soha vissza nem térő alkalmat, és tépjük fel az ajtót. Rem rögtön két segédeszköz is fogad: a szálloda térképe a bal oldali információs táblán, valamint egy fiola gyógyszer a lépcső alatt.
Mivel ezen a szinten blokkolva van az egyetlen kijárat, azt javaslom, caplassunk egy emelettel feljebb, és lépjünk be az ajtón. Itt a balra található szobák mindegyike zárva lesz, így tehát egyelőre ne is erőlködjünk velük – tartsunk mindjárt rögtön jobbra, annál is inkább, hiszen az első benyúló ajtó a mosoda rész, ahol számunkra létfontosságú tárgy rejtezik. Mivel egyelőre nincs semmink, amivel letuszkolhatnánk a személtedobóba szorult tárgyat, csak jegyezzük meg a helyet, és haladjunk tovább. Ha valakinek feltűnt, hogy iszonyat sötét van errefelé, és sehol semmi világító eszköz, az a 205-ös szobában örülhet magának, hiszen főhősünk megszerzi az első mobil lámpáját, igaz, egy kezeslábas szörnyet is kap érte cserébe. Miután elintéztük a monsztát, még





bekukkanthatunk a **210**-es szobába két tölténytár végett, majd folytassuk utunkat az északi folyosókon, egészen a **208**-as szobáig. Itt egy igazán fontos tényre lehetünk figyelmesek: a nagy antik órára a hátsó szobában. Mivel egyelőre megmozdíthatatlan, hagyjuk magára szegényt, és lépjünk fel a harmadik emeletre.

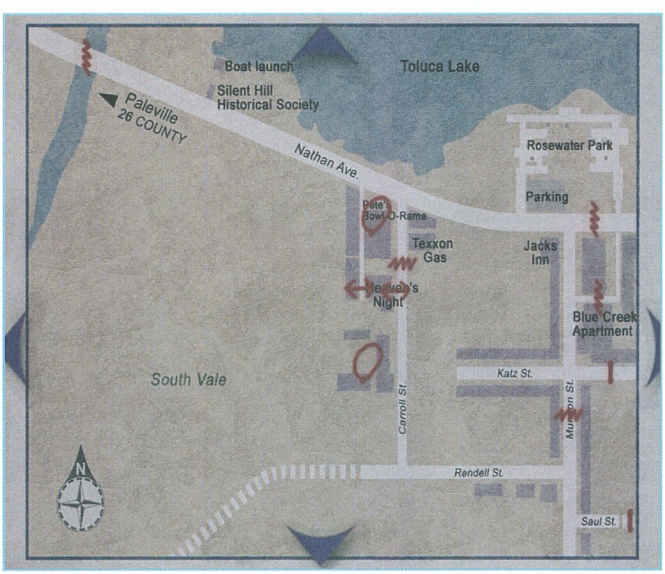
Itt belépésünkkor máris megtapasztalhatjuk, milyen messze is van a messze – főleg miután egy cserfes kislány a kezünkből rúgja ki a nehezen megkaparintott kulcsot. Egyelőre megszerezhetetlennek tűnik a tárgy, úgyhogy ne is vesztegessük vele az időnket, inkább vegyük fel a pisztolyt a **301**-es szobából. Érdekes környezet, ehe-ehe… Menjünk vissza a második szintre – és amikor az órás szoba felé vennénk az irányt sikolyokra lehetünk figyelmesek észak felől. Ne restelljünk beszaladni a szobába, ahol nem kell megijedni a TV-t bámuló hullától, inkább csak vegyük fel a kulcsot a szekrény egyik polcáról. Ez utóbbi szerzeményünk a **202**-es szobát fogja majd nyitni, ahol a lepkékkel teli ágy mellett egy lyukra lehetünk figyelmesek. Ebből az öreg óra kulcsát halászhatjuk elő, amit máris előszeretettel használhatunk a **208**-as szobában. A falon van egy kis segítség a feladat megoldásához, plusz az előtérben egy talányos versike, melynek segítségével be kéne állítanunk a pontos időt. Miután kinyitottuk a kulcsunkkal az üveglapot, máris tekerjük az időt egészen pontosan ***9:10***-re. A kattanás is jelzi, ha jól cselekedtünk, s immáron bőven eltolható a továbbjutást gátoló óra.

A következő szoba tulajdonképpen csak áthaladásra lesz jó, hiszen amint bejutottunk, már mehetünk is ki belőle, majd ne röstelljünk felmászni egy újabb emeletet a lépcsőfordulóban, hogy a harmadikon folytathassuk a kalandozásainkat. A **307**-es szobában mindjárt remek izgalmaknak tehetjük ki magunkat, amint éppen az egyik izé próbálja meg kitölteni a mérgét a másik izén. Ez a gyakorlatban úgy fog kinézni, hogy a piramisfejű szörnyeteg kettétöri a kezei helyén is lábakat hordó szörny végtagjait, majd felénk veszi az irányt. Még szerencse, hogy James a szekrényben talált egy tár töltényt, így vígan rálövöldözve a monsztára hűvösre is küldheti azt. Miután ezzel végeztünk, ne felejtsük el a polcról leemelni a kulcsot, majd mehetünk is tovább. A következő állomásunk a rács legyen a folyosó végén jobb oldalt, hiszen itt az a kulcs, amit a másik oldalról nem tudtunk elérni. Zsebeljük el, majd a balra található kijáraton keresztül grasszáljunk le az első emeletre. Itt a folyosó végéről szedjük fel a dobozos üdítőket, majd a déli kijáraton keresztül távozzunk a szabadba.

Mivel kint vagyunk megint, és nekünk bent van dolgunk, azt javaslom, az innen nyugatra eső bejáraton keresztül újra lépjünk be az épületbe – csak most ahelyett, hogy felsétálnánk az emeletre, a kulcsunkat használva látogassuk meg a hátsó helyiségeket. Itt a medencében található babakocsiból emeljük el a *Kígyó ábrájával* megjelölt pénzérmét, majd az apartmanokba belátogatva a **101**-es szobában ismerkedjünk meg Eddie-vel. A versenysúlyában is minimum 140 kilós csávó nem éppen bírja az olyan borzalmakat, mint a konyhában található hulla a hűtőszekrényben, így hát érthető, ha kidobta szegény a taccsot. Mivel megbeszélésünk hamar rákorlátozódik az „itt nem vagyunk biztonságban, és kell egy hely, ahol meghúzódhatunk" nyomvonalra, azt tanácsolom, a folyosó végi lépcsőn baktassunk is fel gyorsan a második emeletre. Itt a mosodában tegyük meg a következő lépést, ami nem lesz más, mint a dobozos üdítők lehajítása a szemetes nyílásba, így már mehetünk is ki a tárgyért a bejárat melletti ledobó aknához. Innen egy öreg fószert ábrázoló érme, valamint egy érdekes irat kerül elő Walter Sullivanről, aki állítólag két gyermek életét oltotta ki, majd öngyilkos lett a cellájában. Mivel ez számunkra egyelőre nem ér fel lényegi információval, távozzunk a kulcsunkkal a második emelet nyugati szárnyában található tűzfalon keresztül.

Act 3: Blue Creek Apartment

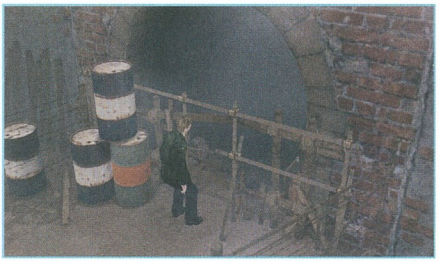
Furcsa, hogy két hotel ilyen közel épüljön egymáshoz – jegyzi meg James, így mintha helyszínt sem váltottunk volna, ugyanúgy egy apartmanrendszerben bolyonghatunk még egy ideig a kiutat keresve… Az első dolgunk legyen a mosdó meglátogatása és a pénztárca kiemelése a sloziból, annál is inkább, mert egy papír rejtőzik benne, ami a másik szobában tartózkodó szép biztonsági kódját árulja el nekünk. A megfejtés, azt hiszem, magától értetődő kell le-



gyen: látunk négy számot – köztük nyilakkal, hogy éppen merre kell majd tekernünk őket. Minden szám előtt van ilyen jel, az jelzi, hogy éppen balról vagy jobbról kell ráállnunk az adott számra. A nehezebb fokozatokon már kifejezések is előfordulhatnak, mint V vagy X – ezektől megijedni nem kell, hiszen római számokról lévén szó egyszerűen csak 5-öt vagy 10-et jelentenek.

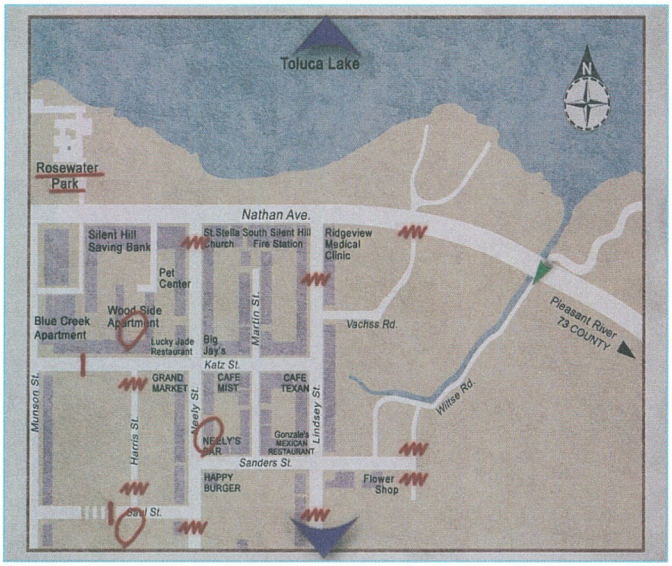
A legnehezebb fokozaton előjöhetnek még az *a, b, c, d, e, f, g* kifejezések, amik a hexadecimálisban vannak, tehát értékük *1, 2, 3, 4, 5, 6 és 7* lesz a 9-en felül – tehát egy *8>>f<<4>>g* érték *8>>15<<4>>16*-at fog jelenteni magyarra fordítva. Miután kinyitottuk a széfet, 4 darab tölténytárral gazdagodtunk, ami főleg nehezebb fokozaton fog jól jönni – ám ne lustálkodjunk, hagyjuk is el a szobát gyorsan. A folyosón az egyetlen használható helyiség a **209**-es szoba lenne, ha nem lenne zárva; úgyhogy nekiállhatunk kulcsot keresgélni hozzá. Mivel a lépcsőfordulóban csak lefelé mehetünk majd, így ne is próbálkozzunk a zárt emelettel, inkább vegyük fel a térképet, és nézzünk el a **109**-es szobába.

Itt egy régi ismerőssel találkozhatunk, ha benézünk a tükrös szobába, hiszen *Angela* (a lány a temetőből) fekszik egy késsel a kezében. Miután elpanaszoljuk neki, hogy még mindig nem találtuk meg a feleségünket, Maryt, a lány is elmondja, hogy sikertelenül járt eddigi tevékenysége anyja keresése irányában, de nem adja fel. Sőt, mielőtt még nem várt hülyeségeket cselekedne a késével, nekünk ajándékozza azt. Mivel fegyverként nem használhatjuk, az egyetlen dolog, amit tehetünk vele, hogy megőrizzük. Mielőtt távoznánk a szobából, vegyük még fel a *Bebörtönzött Nőt* ábrázoló érmét, majd menjünk át a **105**-ös szobába. Itt egy szekrényre lehetünk figyelmesek a szoba közepén, melyen 5 lyuk is található, de a felirat szerint nekünk elég 3 is, hogy kinyissuk. Nehézségi foktól függően nézzük, hogy alakulnak a beleilleszthető pénzérmék sorrendjei:



Könnyű (*Old Man* – első, *Snake* – harmadik, *Prisoner* – ötödik),
Normál (*Old Man* – második, *Prisoner* – harmadik, *Snake* – ötödik),
Nehéz (*Old Man* – második, *Snake* – negyedik, *Prisoner* – ötödik),
Extra (*Old Man* – első, *Snake* – harmadik, *Prisoner* – negyedik).
Ha helyes a kombináció, máris mienk a második emeleti ajtó kulcsa. Mielőtt távoznánk, felvehetjük az első titkos tárgyat, a ***fehér lőttyöt*** tartalmazó fiolát, aminek különösebb értéke majd a végelszámolásnál jelentkezik – de ne is vesztegessük tovább az időt, és használjuk a bejutás kulcsát a **209**-es szobán.

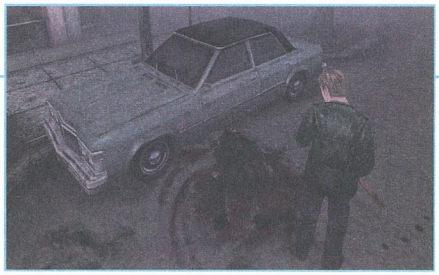
Itt az erkélyről hamar át is térhetünk a szomszédos szoba belterébe, ahol vegyük fel az ágyról a kijárat kulcsát. Ezt a folyosó végén használva máris összefuthatunk az első főellenféllel: a *Piramisfejűvel*. A megölése egyszerre ütközik könnyű és nehéz ellenálásba, hiszen mi sem egyszerűbb lepuffantani pár golyóval az őrült szörnyet, csakhogy gyilkos szerszámának köszönhetően akkor sem érezhetjük magunkat teljes biztonságban, ha tökéletesen fitt szinten áll az energiánk. Tudniillik a szörny egylegyintéses technikát alkalmaz ellenfelei elintézése végett – tehát amikor közel kerülünk hozzá, és látjuk, hogy lendületet vesz, azonnal pucoljunk el a képernyő másik sarkába. Ha beleeresztettünk pár sorozatot, megszólalnak a légiriadó szirénái, ami azt jelenti: győzedelmeskedtünk. Hagyjuk elmenni a szörnyet útjára, a vízen át úgysem tudnánk követni. Kisvártatva leereszkedik a víz, mi pedig végre kijuthatunk a hotel-negyedből, vissza a városba.



Act 4: Rosewater Park

Az egyetlen út egyenesen a parkba vezet, így hát ne teketóriázunk sokat – vegyük arra az irányt. Útközben egy fal előtt haladhatunk el, ahol a már ismerős leányba botlunk: a kis spiné rúgta el előlünk a kulcsot a hotelban! Mielőtt azonban felelősségre tudnánk vonni, a kishölgy meggondolja magát, és angolosan távozik a kerítés túloldalán. Hanyagul csak annyit bök elénk, hogy nem is szerettük Maryt… Na szép… Menjünk tovább egyenesen, míg kisvártatva meg nem érkezünk a hőn áhított helyszínünkhöz: a *Rózsavíz Parkhoz.*

Itt furcsa kételyünk támadhat a sors fura fintoraival kapcsolatban, hiszen a korlátnál álldogáló bájos hölgy szakasztott mása a mi Marynknek – azzal a különbséggel, hogy az ő haja rövidebb volt és sötétbarna, valamint 3 éve meghalt… Mint kiderül: az ismeretlen ismerős *Maria*, aki most, hogy így kihalt a város, teljesen egye-



dül érzi magát, és ha nem bánnánk, szeretne velünk tartani.

Innentől kezdve Maria mint szárnysegéd csatlakozik szerény személyünkhöz, amivel csupán az a bökkenő, hogy végig nekünk kell rá vigyáznunk. Ugyanúgy sebesíthetik a szörnyek, mint minket, és ha meghal, az egyben a játék végét is jelenti. Jól van, ne nagyon lazsáljunk sokat, annál is inkább, hiszen ez a terület lesz a legkihaltabb és legunalmasabb része a játéknak, mindösszesen csak a *Brookhaven kórházba* kell majd eljutnunk, még ha csak egy kis kerülőutat is kell alkalmaznunk. Szemfüles barátaink már biztosan észrevették, hogy a *Nathan sugárúton* átívelő híd a semmibe vész – így a *Lake View Hotelt* majd egy másik úton kell megközelítenünk. A megoldás első fázisa a *Texxon töltőállomásnál* keresendő, hiszen az itt parkoló autó motorháztetejéből kiszedhetünk egy vascsövet, valamint a második titkos tárgyat – egy ***Elveszett Emlékek*** című könyvet. Ez az autó melletti szekrényből vehetjük ki.

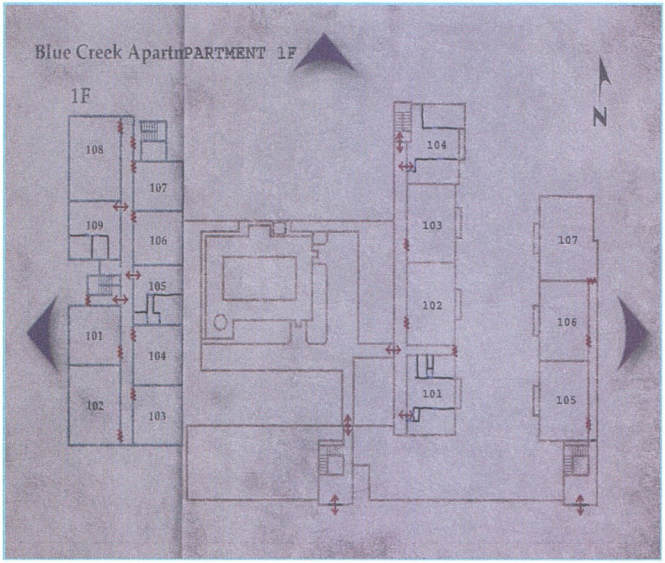
A továbbjutás kulcsa azonban a szomszédos bowling-teremben rejlik, itt beszélget ugyanis Eddie és Laura – a kislány a falról, és a fickó a hotelből. Miután érdemi információt annyit gyűjthettünk, hogy Laura is Mary-t keresi, nem ártana, ha gyorsan utánaszaladnánk, amikor éppen távozni készül az épületből. Mire kiérünk, Maria már csak a hátát látja szegény gyereknek, így hát ne habozzunk sokat, jobbra indulván szaladjunk utána. A hátsó részbe érve tépjük fel a rácsos ajtót, és meg se álljunk a sikátor végében lévő falig. Itt Maria elmagyarázza, hogy az a kis repedés, ami elég volt egy gyerek számára, nem biztos, hogy megfelelő lenne egy felnőttnek is – így más utat kell keresnünk, ha Laura nyomában akarunk maradni. A furfangos laidy máris felajánlja segítségét, és kinyitja nekünk a *Heaven's Night* nevű szórakozóhely hátsó bejáratát. Fussunk is át az épületen, majd vissza Silent Hill utcáira az úttorlasz másik oldalán. Itt csupán egyetlen irányban haladhatunk, és hamar meg is találhatjuk, merre futott Laura – kövessük őt egészen a kórházig.

Act 5: Brookhaven Hospital

Első lépésünk legyen felvenni a bejárattól balra található térképet – e nélkül szinte neki se kezdjünk a következő résznek. Az első hely, amit meglátogatunk, legyen mondjuk a recepció. Itt is főleg a második szoba lesz fontos nekünk, ahol egy gépelt levelet találunk, melyben valaki egy új gyógyszer hatásairól beszél – úgy érezhetjük magunkat tőle, mintha élők és holtak között lebeghetnénk. Mivel ingyenes mintát nem hagytak, kénytelenek vagyunk az elbeszélésekre hagyatkozni, és vegyük fel a kódkártyát, ami talán Joseph dobozához való – tudjuk meg a levélből. Mivel ez a szint nem is tartalmaz több érdemi információt, a lépcsőkön keresztül célozzuk be a második emeletet.

Rögtön két öltözőt is kifoszthatunk egymás után, hiszen mind a férfi, mind a női tartogat majd számunkra fontos tárgyakat. Mindjárt a hölgyektől elemelhetjük a Shotgunt (rossz munkahelyi körülmények?) és az asztalról a macit. Illetve a maciból azt a szúrós izét, amivel James megbökte a kezét. A férfiaknál az egyik köpeny zsebét átvizsgálva juthatunk egy grátisz kulcshoz, ám itt ne álljunk meg, menjünk ki és át a déli részre. Az *Examining Room 3*-ban lesz az első memorizálandó feladatunk, ugyanis az irógépből előkerülő ***kódot*** véletlenszerűen generálja majd a játék – tehát ezt nem ártana feljegyeznünk, hiszen a későbbiekben még szükségünk lesz rá. Az M2-es szobában találunk egy kulcsot az egyik fiókban, majd mivel más érdekesség nem is lesz már ezen az emeleten, baktassunk vissza az elsőre. Itt az öltözőben talált kulcsunkkal máris bejuthatunk egy eddig elzárt területre. A két szobából mindösszesen az egyik falán tanyázó biztonsági kódra lesz szükségünk, mely könnyű és normál fokozaton *7335* lesz, míg nehezen az *1328*-as kombinációra gondoltak a fejlesztők. Ezt egyébként a harmadik szinten pötyögtethetjük be egy ajtónál – úgyhogy szedjük a lábunkat, és másszunk fel oda.

Az *S3*-as szobába betérve Maria kicsit ellágyul, úgyhogy pihenésre szorul. Addig – mint az egyetlen férfi a háznál – nekünk kell feltérképeznünk a még homályos részeket, és megtalálnunk Laurát. Vegyük fel a tető kulcsát az asztalról, és a lépcsőn felmenve használjuk is az ajtón. Miután



körbenéztünk, és jól nem láttunk senkit, álljunk meg a rácsnál egy pillanatra, a nem nyíló ajtó mellett. Ugye, ugye… Milyen jó dolog is, ha az embernek tökig fel van töltve az energiája… A tetőn lévő ***napló*** elolvasása kihatással lehet a végigjátszás eredményére, úgyhogy csak óvatosan és megfontoltan *(lásd a cikk végén a befejezéseket)* – de amúgy bármit teszünk, újfent a harmadikon találhatjuk magunkat. Mielőtt visszamennénk a folyosóra, nézzünk be az egyetlen nyitva lévő gumiszobába, ahol valaki nem tudta nem kiélni művészi hajlamait, és vérrel festett a falra. Az itt lévő firkálmány egy ***kódszámot*** is tartalmaz – ezt szintén vételenszerűen sorsolja a gép, úgyhogy itt a második szám, amit egy játékon belül most meg kell jegyeznünk majd.

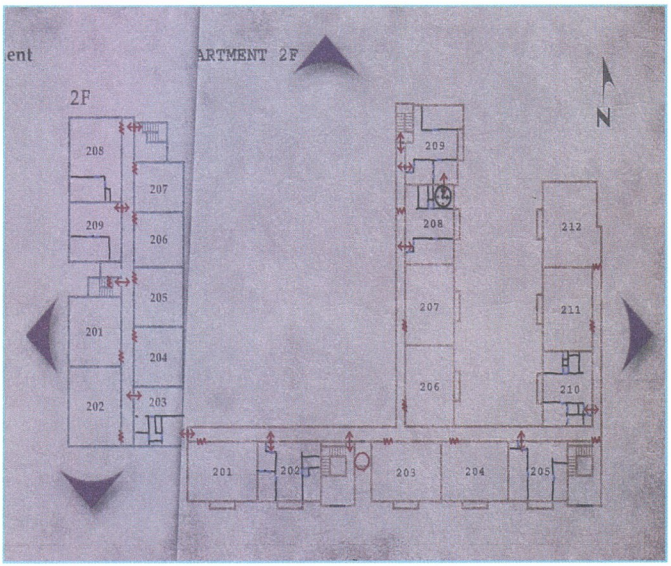
Menjünk ki a folyosóra, és keressük fel az *S14*-es szobát. Csodák csodája: egy dobozra bukkanhatunk. Akkor szép sorjában kezdjük is el használni rajta a dolgainkat. A *Lapis* és *Purple Bull* kulcsaink után elő a memóriakészlettel: itt kell majd használnunk az eddig rögzített két, négy számjegyű kódocskát. Miután minden elővigyázatosság ellenére felnyitottuk a dobozka tetejét, emeljük el belőle a *hajszálat*, majd meg se álljunk a zuhanyzóig. A lefolyóba egy kulcs szorult, ám az túl vékony a kezünkhöz képest – így trükköz kell folyamodnunk. Kombináljuk a hajszálat és a kampót, majd ezt az eresz felé lógatva máris egy újabb kulccsal gazdagodhatunk. Ez – minő váratlan fordulat – az eddig elzárt liftajtót fogja kinyitni, amit ne is haboztunk kihasználni, és utazzunk le vele az elsőre.

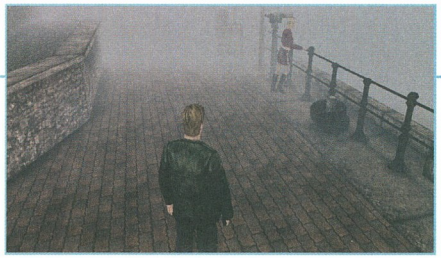
Itt a *C2*-es szobában fognak csúnyán törbe csalni minket, hiszen az első ránézésre angyali Laura egy olcsó trükkel szedi rá szegény James barátunkat: azt hazudja, hogy az egyik szobában tartogatja Mary-től kapott levelét. Miután ránk zárta a kis akarnok az ajtót, töltsünk be valami kis lőfegyvert – ugyanis itt jönnek a *három királyok*, vagyis a második főellenfelek. A plafonról függeszkedő mutánsok elsősorban a lábukkal szorongathatják majd meg a nyakunkat, úgyhogy ezt kikerülendő: maradjunk mindig mozgásban. Ha elég távol kerültünk tőlük, sorozhatjuk őket azzal, amivel csak akarjuk, de ha megint közel kerülnének: fussunk.

Miután legyőztük hármójukat – érdekes átváltozáson megy keresztül a kórház –, minden csupa fehér lesz, még inkább rohadni kezd minden, szóval érdekes… A kertben találjuk magunkat, ahol ha rendelkezünk a ***kék kővel***, használhatjuk is azt egy extra befejezés reményében, ám mivel ez a szint néhány tölténytől és energiától eltekintve totál használhatatlan, liftezzünk is fel gyorsan a másodikra. Itt a kihalt semmin kívül az *M6*-os jelölésű szobában kutakodjunk egy kicsit, és vegyük fel a pince kulcsát, valamint a tartós elemeket – plusz a jegyzetből azt is megtudhatjuk, hogy valaki egy gyűrűt hagyott el a pincében. Mivel ezt egyelőre sanszunk sincs kideríteni, liftezzünk a harmadikra (illetve ha gondoljuk, benézhetünk a nappali szobába a zárt frizsiderhez, de ezt nem fogjuk tudni kinyitni egyedül). Itt az *S3*-as szobában meglepve tapasztalhatjuk, hogy Maria szőrén-szálán eltűnt, úgyhogy nem ártana felkutatni!

Ezt a lépcsőházon keresztül tudjuk megejteni, ugyanis csakis innen közelíthetjük meg a *pincét* – amihez sikerült kulcsot szerezni nünk! Itt nemes egyszerűséggel csak toljuk el a polcot, és amikor éppen lemennénk a frissen feltárult nyílásba, megjelenik Maria! Legalább életben van… Mikor egy kicsit leszid minket, hogy talán jobban is örülhetnénk neki, már vége is a veszekedésnek, úgyhogy menjünk le a kis aknába, és vegyük fel az ott található *gyűrűt*. Másszunk vissza, majd fent a harmadik emeleten használjuk a liftet.

Amikor benyomjuk a második emelet gombját, érdekes zajok kezdenek kiszűrődni a rádióból. Egy érdekes barkóba játék részesei lehetünk a következő percekben, hiszen a bemondó ***3 kérdést*** tesz fel nekünk, melyeket majd a későbbiekben kell megválaszolnunk – ezekhez csak a térképet kell megnéznünk, plusz emlékeznünk a gyerekgyilkos nevére. Miután leért a lift, menjünk a nappali szobába, ahol együttes erővel kinyithatjuk a *frigót*. A belőle előkerülő gyűrűvel irány a harmadik emelet, ahol a 3D-s festménynek álcázott ajtót kéne kinyitnunk olymódon, hogy a két kéz egy-egy ujjaira húzzuk a gyűrűinket. Mielőtt lemennénk a lépcsőkön, még





felvehetjük megérdemelt jutalmunkat a raktárból, hiszen a ***3, 1, 3*** kombináció bepötyögésével egy rakat töltényhez és ampullához juthatunk. Most már lebaktathatunk a lépcsőn is a pincébe.

Itt nem várt meglepetés köszönt ránk: a piramisfejű fickó. Hamar üldözőbe is veszi hőseinket, ám mindezek ellenére felvenni a harcot ellene most elég nagy botorságnak tűnik, főleg annak tudatában, hogy nem győzhetünk. Használjuk inkább a lábunkat és iszkoljunk, amilyen gyorsan csak tudunk. Arra vigyázzunk, hogy Mariának nehogy bántódása essen, hiszen ha ez megtörténik, a mi játékunknak is lőttek. A folyosó végi lift némileg megoldást jelenthet szorult helyzetünkre nézve, ámbátor az ajtók pont James után zárulnak be, és Maria lehanyatló kezei már csak élete utolsó leheleteit jelzik… Az első szintre érkezünk a lifttel, ahol nincs más teendőnk, mint a rektor úr szobájából felvenni a kijárat kulcsát, és távozni az intézményből. Kint James konstatálja a koromsötéten kívül azt is, hogy már Mariát sem tudta megvédeni, és hogy egy kudarc az élete, és hogy már semmi más nem foglalkoztatja, mint hogy megtalálja Mary-t , és pontot tegyen ennek a furcsa ügynek a végére.

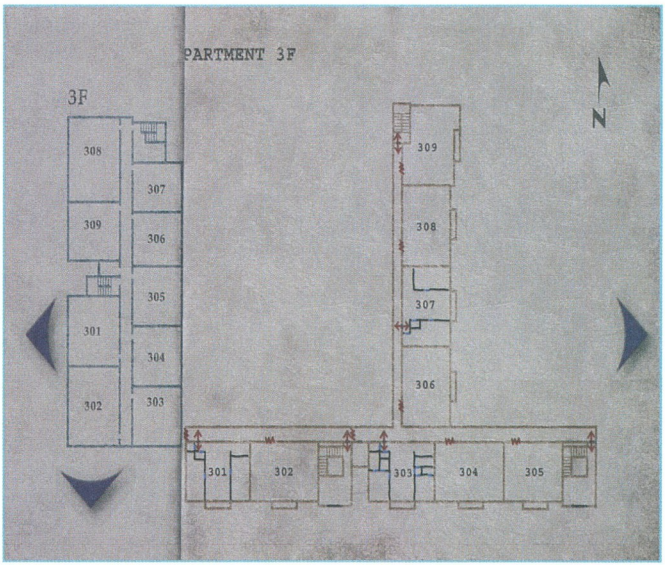
Ehhez a kórházban talált térképszelet nyújthat majd segítséget, amin pontosan be is jelöltük, hogy hol kell keresnünk a levelet és a villáskulcsot. Ezt a helyet a *Saul Street*-i aluljárón keresztül közelíthetjük meg, így visszatérünk egy picit az egyes térképre újra. Bár egy jó pár helyen már le lett zárva az átjárás, a legfontosabb helyekre még mindig eljuthatunk, így nemes egyszerűséggel csak keressük fel a *Lindsey Streeten* a villáskulcsot meg a levelet, majd a *Katz utcán* keresztül menjünk vissza a második térképre. Itt a *Rosewater Park* felé vegyük az irányt, ahol kiásva az imádkozó nő mögötti földhalmot egy dobozra lelhetünk. Vegyük ki belőle a kulcsot, majd menjünk a térkép északnyugati részén található múzeumba, ahol a kulcsunkkal juthatunk be az épületbe.

Act 6: Silent Hill Historical Society

A *Népművészeti Múzeumban* minden szépet és jót megtudhatunk Silent Hill múltjáról, sőt, a betört üvegű vitrinből még a harmadik titkos tárgyat is felvehetjük, mindez azonban kevés ahhoz, hogy megállítson minket. Menjük le az igazán hosszú folyosón a föld alá, majd kacskaringózzunk el az újabb folyosórendszer végébe, és nyissunk be az ajtón. A tátongó lyukba nyugodt szívvel ugorjunk bele – bajunk nem lesz belőle. Vizsgáljuk meg alaposan a falat, hiszen a látszat ellenére nem ragadtunk itt örökre, főleg mikor James büszkén jelenti, hogy talált egy repedést a kút falában. Innen bármely rúdszerű képződménnyel kiverhetjük magunkat, majd az ajtót használva fussunk a folyosó végére. Itt a jobb oldali ajtó mögött egy kulcs lesz a földön, viszont ha ezt felvesszük, kialszik a lámpánk. Gond egy szál se! Használjuk a kórházban talált elemeket, rögtön fény lesz a szobában. Ajvé! Mindenhol bogarak! Használjuk a ***kódot*** az ajtón (ami minden alkalommal más lesz, de a benyomandó 3 számjegy világítani fog), majd a kulcsot a rácsos szobában. Essünk le.

Act 7: Toluca Prison

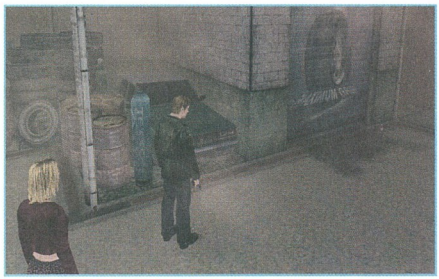
Nocsak, a jó öreg Eddie. Elviccelődik itt a gyilkosság gondolatával, majd lelép. Igazán nem hétköznapi srác. Mielőtt követnénk, még vegyük fel a *táblát* a hátsó részlegből, majd át a szemközti ajtón. Egyelőre nincs térképünk, tehát első körben nem ártana szerezni egyet – haladjunk észak felé, és a második átjárónál már fel is szedhetjük az áhított koordinációs társat az *örök asztaláról*. A térképen láthatunk az aktuális folyosón egy ajtót, ami középről nyílik, és jobb oldalt van – na oda menjünk be. A szobák közül a fenti tusolókban érdemes körülnézni, főleg a *második tábla* felvétele miatt, majd távozhatunk is innen. Folytassuk lefelé az utunkat, és a legalsó ajtón menjünk be jobb oldalt. Haladjunk végig a cellasoron, majd az utolsó előtti zárkából vegyük fel a *viaszbábot*. Menjünk északra, és a legfelső ajtón be balra. Ismét cellasor, majd a menetirány szerinti hetedik zárkában *újabb tábla*. Ez már 3, és az már tetemes mennyiség – csak lehet valamit kezdeni vele a nagy udvaron jobbra, ott még úgysem voltunk. És igen. Akasztófahumorunk nem csalt: tegyük be a három követ a helyére, majd távozzunk az ajtón. Bár a kilincsre akasztott *patkót* még vegyük fel gyorsan. Menjünk felfelé, a cellasoron végig, majd át a kö-



vetkező folyosóra. Itt a szemközti fülkén keresztül nézzünk el a hátsó részlegbe, ahol a mellettünk lévő szobában egy öngyújtót találhatunk. A rácsos ajtó előtti jobbra lévő szobából előkerül egy *karabély*, plusz a hozzá való tölténycsomag. A rács után használjuk az *öngyújtónkat*, hogy felmelegítsük a viaszt, amibe máris márthatjuk a patkót – így tökéletes fogantyút alkottunk a zárt pinceajtónak. Essünk bele a lyukba, és ugyanezt a procedúrát kövessük a hullaházban is. Már csak egy lyukba kell belezuhannunk az ajtó után, hogy aztán a lifttel a pokol legmélyebb bugyraiba hatolhassunk.

A szemközti ajtót árammal töltött drótok védik, úgyhogy forduljunk le inkább balra, majd ott az első leágazást ignorálva forduljunk a következőnél is balra. Le a lépcsőn, majd bármelyik irányba elindulva keressünk egy ajtót. Körforgalom a lelkem, úgyhogy nem lesz nehéz megtalálni – egyedül a piramisfejű csákóra ügyeljünk. Vegyük fel a szobából a *kardját* – ezzel egy enyhén szólva is brutális fegyverhez jutottunk… ☺ Vissza a létrához, és vissza az eredeti szintre. Itt forduljunk ki a folyosóra, és az elágazásnál menjünk egyenesen, majd le a létrán. Lent a csatornában fussunk át a következő létrához, amin másszunk fel. Trükkös szoba, az előtte lévő fejjel forgatjuk magát a szobát is – úgy kéne belőni, hogy a szemközti oldalon is egy ajtó legyen. Menjünk le a hátsó lépcsőkön. Nocsak, kit látnak szemeink?! Maria üldögél a rácsok mögött, és nőiesebbre veszi a figurát, mint valaha… Menjünk vissza, és mielőtt lemásznánk a létrán, vegyük fel a kapcsolótáblát a *csípőfogót*. A lenti részen gyorsan fussunk át, másszunk fel a létrán, majd balra, egyenesen, balra – ez az elágazásoknál követendő sorrend. Vágjuk át az *elektromos madzagokat*, majd le a létrán. Az első jobb oldali létrán másszunk fel, majd jobbra menjünk fent is, és le az újbóli létrán. Itt keressük meg a tőlünk bal kéz felé lévő létrát, majd másszunk fel rajta. Jobb kéz felé menjünk az elágazásnál, majd balra le a létrán. Balra be, fel a létrán. Át a folyosón, le a létrán. Balra be, és fel a létrán.

Nini, egy ajtó. Olvassuk el előtte az *újságot*, majd lépjünk be rajta. Sikítást hallunk: Angela az, és a fatertól kaphatott kis lelki sokkot, ha így ordítozik. Bent hatalmas monszta – itt az újabb főellenség: az *asztalos*. Csávó ugyanis beépült az asztalba. Könnyű fokozaton nincs mit vacakolni, bele egy tárat, oszt' csókolom. Nehezebb fokozaton már trükkösebb, de még itt sem lehetetlen elintézni, mindösszesen csak el kell osztanunk a lövéseket, mielőtt túl közel kerülne hozzánk. Szóval futás, lövés, futás, lövés… Szegény lány kicsit kivan: minket sem akar látni, sőt megvádol minket azzal, hogy nem is igazán szerettük Mary-t… Miután elment, menjünk ki mi is, és térjünk át a következő folyosóra. Itt az első ajtó mögött jobbra elitéltek vannak. Jegyezzük meg a *nevüket*, mert a következő ajtó balra rejtvényt takar. Az ártatlanul elítélt embert kell keresnünk, és a rejtvény mindhárom nehézségi fokozaton mástmást ad ki. **Könnyű**: Kidnapper, **Normál:** Arsonist, **Nehéz**: Counterfeiter, **Extra**: Thief. Az adott illető helyén lévő kötelet kell meghúzni, és visszamenni az elítéltek



szobájába, mert miután eltűnt, maga után hagyott egy *kulcsot*. Ezt a felső ajtó mögötti bilincsen használva máris engedhetjük fel a rácsot, és mászhatunk le a létrán. Végig a folyosón, és be az ajtón.

Mintha Maria fogyott volna kicsit arcból… De lehet, hogy csak meghalt. Mindegy, szörnyű látvány. Ki innen, és a balra található létra segítségével fel a felszínre. Ugorjunk a saját sírunkba, majd a folyosón végig, és be az ajtón. Megvan Eddie! Viszont kicsit bekattant a srác, úgyhogy most nincs mese: el kell intéznünk. Kint a hajó előtt második alkalommal használhatjuk a *kék kövünket*, utána csúnyán evezünk kell majd. Nem lesz nehéz a ködben tájékozódnunk, ha megtaláljuk a túloldalról világító lámpást, és követjük a fényét. Hamarosan meg is érkezünk a szállodához.

Act 8: Lake View Hotel

A bejárat előtti parkban a bal oldali szökőkútról markoljuk fel a *zenedobozt*, majd menjünk be az épületbe. Térkép fel, és jobbra be az étterembe. Hohó – Laura az. Azt mondja, kapott levelet Marytől a múlt héten… Hmmm. Gyanús. És egyre kuszábbak a szálak. Ki kivel van? Mit miért? Vegyük fel a kulcsot a tányérról, majd távozzunk a nagy ajtón keresztül a hallba. Itt a recepción egy üzenet fekszik számunkra: videokazettánk – amit itt felejtettünk pár éve – a hotel széfjében van. A hátsó részből a **312**-es szoba kulcsát vehetjük fel. Berakhatjuk a zenedobozunkat a nagy zenegépbe középen, de még kettő hiányzik, úgyhogy keresésre fel – irány a második emelet. Jobbra menjünk be a *Cloak szobába*, és a kulcsunkkal nyissuk ki az aktatáskát. Vegyük ki belőle a másik kulcsot, amit a **204**-es szobán használva megint csak egy újabb *kulccsal* gazdagodunk. Ezt még itt az emeleten hasznosítani tudjuk, hiszen a lift melletti ajtót nyitja. Itt is van egy lift, amit ha használni szeretnénk, beriaszt – nem kell megijedni, nem akarjuk mi ezt ellopni, ám mivel csak egy főre van korlátozva, nálunk meg 16 millió tárgy van, rosszul esik neki a teher. Rakodjunk ki minden egyes tárgyat a *polcra* egyesével, majd célozzuk meg az első emeletet.

Rögtön a lift mellett lesz egy új térkép az itt dolgozók számára – ezen egy csomó új terület is be van jelölve, melyek közül vizsgáljuk is meg gyorsan a *Pantryt*. Egy *újabb zenedobozzal* gazdagodtunk. Most menjünk az irodába, ahol a *széfben* tényleg ott a *videokazettánk*, plusz egy *konzervnyitó*. Most vissza a folyosóra és a lépcsőkön le a pincébe. Nagy levegő: nincs fegyver, van viszont szörny. Fuss el mellettük, majd be az első beugró végében lévő ajtón balra. Vedd fel a kulcsot, majd célozd be a folyosó végén a konyhát. A konzervnyitóval nyisd ki a konzervet, és vedd fel a *villanykörtét*, amit a következő szobában a kijárattal szembeni *lámpába* kell majd becsavarnod. Most már lesz elég fényed, hogy használd a kulcsot, és viszszajuss a hotel vendég részébe. Vedd fel a liftből a *hígítót*, majd menj fel a másodikra az otthagyott cuccaidért a szekrénybe. Most a **202**-es szobába kell eljutnod a 204-esen keresztül, hiszen ott hever egy csomó *fénykép* az ágyon, melyből egyen egy ***titkos kód*** van lefestve. A hígítóval máris eltüntetheted a festéket, és így megvan az ágy mellett fekvő *táska* titkos kódja. Vedd fel a táskából a *harmadik muzikboxot*, majd irány a nagy terem, hogy behelyezd a maradék kettőt. A középső mindig a *kis hableány* lesz, a maradék kettő helye a nehézségi foktól függ majd. Ha a helyes dallamok szólalnak fel, a *harmadik szint kulcsát* kapjuk cserébe.

Menjünk is fel, és belépve a **312**-es szobába lepődjünk meg jól. Ugyanis nincs itt senki… A *kék kővel* rendelkezők az ablaknál használhatják is kincsüket – nekik ezzel véget is ért a játék, de nekünk nem: rakjuk csak a videokazettánkat a *lejátszóba*!

Most aztán mindenről lehull a lepel. Kiderül, hogy 3 évvel ezelőtt tényleg meghalt Mary a kórházban, hiszen a videokazetta tanúsága szerint James is ott volt. Sőt. Ő szorította a párnát a fejére, hogy ne szenvedjen tovább a kínzó fájdalmaktól. Épp időben toppan be Laura is, hogy egy életre megutáljon minket – ám a játéknak még közel sincs vége, hiszen ezek után is rádiójeleket fogunk Marytől, aki arra kér minket, hogy látogassuk meg. Menjünk ki a szobából, majd le a másodikra. Itt opcionálisan betámadhatjuk az *olvasószobát*, hiszen ide lett készítve egy pár *fejhallgató*, amiben érdekes részeredmények vannak a James vs. Mary meccsről, ám ez erősen befolyásolja a befejezés értékét, sőt itt található a negyedik titkos tárgy is, egy ***könyv*** személyében a *polcon*. Menjünk inkább a folyosók bal szárnyába, és a **202**-es teleportszobával szálljunk át a szemközti részbe. Itt használjuk a liftet – le a pincébe. Innen nagyjából egyenes út vezet már a kijáratokhoz, hiszen ha a térképet nézzük, mindig csak egy pontot látunk szabadon: oda kell eljutnunk. Esetünkben a báron és a konyhán keresztül a lépcsőforduló-hoz, ahol Angelával futhatunk össze.

Itt mindenki megőrült? Angela például rájön, hogy semmi keresnivalója nincs már itt, anyukáját sem találja, így egyszerűen csak távozik az égő lépcsőkön felfelé. Mivel mi nem vagyunk bűvészek, ez a mutatvány árt az egészségünknek, úgyhogy ne kövessük, inkább menjünk ki az ajtón. Menjünk fel a lépcsőn, fussunk át az átjárón, és üdvözöljük az utolsó előtti főszörnyeket. A két piramisfejű fickót főleg nehéz fokozaton tart majd egy kis ideig kifektetnünk, ám utána már könnyedén elkobozhatjuk tőlük a nyakuknál rejtegetett *tojásaikat*. Ezt a két ajtónál használva már futhatunk is ki a hotelből. A nagy rácsos szerkezet már tényleg csak egy irányba visz: a hotel tetején egy régi ismerőssel futhatunk össze, aki a végigjátszás szerint lehet Mary és Maria is. Az eredmény ugyanaz lesz: *óriási szörnyé* változva nem ad más lehetőséget, mint hogy elpusztítsuk. Gratulálok, jöhet a megérdemelt megnyerés!

Bagó Péter

BEFEJEZÉSEK

Maria:

A befejezés lényege, hogy minél jobban kapcsolódj Mariához emocionálisan. Tehát ha veled van, ne fuss sokat, igyekezz mindig megvárni – sose engedd, hogy a szörnyek megtámadják. A kórházban térj be hozzá annyiszor, ahányszor csak elsétálsz az emeleten, olvasd el a tetőn lévő jegyzetet, plusz meg kell hallgatnod a hotelban a fejhallgatóban szóló üzenetet. Az utolsó nagy folyosón ne hallgasd meg Mary és James párbeszédét, hanem fuss, ahogy tudsz. Angela kését lehetőség szerint még csak meg se vizsgáld.

In-Water:

Az igazi vesztes befejezés. Ha megsérülsz, igyekezz sosem gyógyítani magad, csak ha már nagyon alacsonyan van az értéked. Vizsgáld meg Angela kését, akár többször is, és bánj rosszul Mariával. Ne látogasd meg a kórházban, hagyd, hogy megsebesüljön, fuss el tőle sokat. Ja, és el kell olvasnod a kórház tetei kis jegyzetet.

Leave:

Ebben a játékban ne nagyon törődj Mariával, ugyanúgy ne látogasd és ne maradj a közelében, viszont az energiádra nagyon ügyelj! Maradj mindig fitten, amint megsebeztek – már gyógyítsd is magad. Ne nézd meg Angela kését, és a kórház tetei jegyzetet se olvasd el.

Rebirth:

Ezt a második végigjátszás után tudod behozni, hiszen a négy titkos tárgy felvétele kell hozzá. A leírásban pontosan megtalálhatók a koordináták, amikkel nem kell mást tenned, mint felvenni őket, és így a játék végén egy új befejezést láthatsz majd. Egy fontos dolog van csak: a Dog kulcsot ne vedd fel, ha ezt a befejezést akarod látni. Még egyszer a tárgyak lelőhelyei: White Crism (Blue Creek Apartment 105-ös szoba), Lost Memories (Texxon Gas Station), Obsidian Chalice (Silent Hill Historical Society), Red Death (Lake View Hotel olvasószoba).

Dog:

Ehhez a befejezéshez legalább kétszer teljesítened kell a játékot, de nem mindegy, hogy milyen befejezéssel. Az első variáció, hogy megszerzed a Maria, In-Water és Leave befejezéseket, vagy pedig csupán a Rebirth-re hajtasz. Ha a két csoport közül valamelyik megvolt már, akkor Rosewater Park után a benzinkút és a bowlingpálya között találhatsz egy lyukas kerítést. Ide bemerészkedve vedd fel a kutyaházból a kulcsot, amit a Lake View Hotelben használhatsz majd, miután megnézted a videokazettát – az Observation szobában.

UFO:

Vidd végig a Born From a Wish játékot, majd amikor új játékot kezdesz, vedd fel James-szel a kék követ a mosdóból. Ezt a leírásban is említett három helyen kell használnod (a kórház kertjében a 3 főellenfél után, a hajókázás előtt a stégen, és a 312-es szobában a Lake View Hotelben, hogy egy új befejezést láthass.

Extra Riddle mód:

Van rá lehetőség, hogy a fejtörők 3 nehézségi fokán kívül egy negyediket is előhozzunk – ez lesz a legbrutálisabb mind közül. Ehhez mindösszesen annyit kell tennünk, hogy mindhárom nehézségi fokozatban végigvéve a játékot negyedik alkalommal nehéz fokozaton indítsuk el – és máris Extra fokozatba kerültünk.

Mayday
Játék közben nyomd meg a [NumLock]-ot, majd üsd be a numerikus billentyűzeten (ott, ahol a NumLock gomb is van :)) az alábbi kódok valamelyikét – így aktiválhatod a számsornak megfelelő cheat-et.

Eredmény - Cheat Kód
$250,000 - 333333
$2,500,000 - 777
Teljes térkép - 55555
Küldetés sikeresen teljesítve - 44444, 66666, vagy 888

Monster Jam: Maximum Destruction
Parancssori paraméterek, csalások: Ezekhez a csalásokhoz módosítani kell a játék parancssorát a következő paraméterekkel. (Pl.: mtruck.exe NOAI)

NOAI – A többi teherautónak nem lesz mesterséges intelligenciája
SKIPUI – Felhasználói felület kihagyása
TRUCK – Használandó teherautó meghatározása
WORLD – Használandó világ meghatározása
WINDOWED – Játék ablakban futtatása

Splinter Cell (DEMO)
Játék közben nyomd meg a [TAB] gombot, s a megjelenő konzolba gépeld be az egyik kódot, majd az [ENTER] gombot lenyomva aktiváld azt.

health – Teljes életerő
invisible 1 – Láthatatlanság
ammo – Teljes munició
fly – Repülő mód
ghost – Falon átjárás
walk – Normál mód (sétálás)
playersonly – Ellenségek fagyasztása, dermesztése
killpawns – Minden ellenség likvidálása

Test Drive
Azonnali végsebesség:
Válaszd a Ferrari-t és játék közben nyomd meg a [Z] és [R] gombokat, hogy azonnal elérd a végsebességet.

Dodge Viper GTS
Nyerd meg a 27. versenyt "story" módban.

Dodge Viper GTS-R Concept
Győzd le Clark-ot minden versenyben vagy nyerd meg a 45. versenyt "story" módban.

Ford GT
Győzd le Vasily-t minden versenyben.
Ford Mustang
Nyerd meg a 7. versenyt "story" módban.

Jaguar XJ220
Nyerd meg a 33. versenyt "story" módban.

Reese's Chevrolet Camaro
Nyerd meg a 9. versenyt "story" módban.

Shelby Cobra 427 SC
Nyerd meg az 5. versenyt "story" módban.

Skeeter's Chevrolet Chevelle
Nyerd meg a 26. versenyt "story" módban

Total Immersion Racing
A következő kódokat karrier nevekként kell begépelned:

Road Sweeps – Minden pálya
Loaded – Minden kocsi
Feather – Kis gravitáció
Poke – Lassított mód
Downforce – CART kocsi
Walk It – A számítógép által irányított kocsik lassabbak lesznek...
No Dogs – Nincs HUD

Hearts of Iron
Játék közben nyomd meg az [F12] gombot, hogy aktiváld a konzolt, majd gépelheted a csalásokat.

coal – Szenet kapsz
steel – Acélt kapsz
rubber – Gumit kapsz
oil – Olajat kapsz
manpower – Embereket kapsz
supplies – 500 ellátmányt kapsz
escorts – Még több kíséretet kapsz
nuke – 1 atomfegyvert kapsz
war – Mindenki háborúzni akar
nowar – Az MI (Mesterséges Intelligencia) nem akar háborúzni
di – Diplomáciai befolyás 500-ra állítása
nolimit – Csapatok épületkorlátozásának feloldása
norevolts – MI lázadás ki/bekapcsolása
nofog – Köd ki/ bekapcsolása
handsoff – Automatikus események ki/ bekapcsolása
difrules – Legyőzhetetlenség ki/bekapcsolása
fullcontrol – Összes nemzet irányításának ki/bekapcsolása
showid – Tartomány, területazonosító ki/bekapcsolása
event 1013 – Még több ipari kapacitás
transports – Még több szállítóeszköz

Conflict Desert Storm
Csalás menü megjelenítése: A főmenüben a bal [SHIFT] gombot lenyomva gépeld be a "desertwatch" szót (idézőjelek nélkül), majd nézd meg az "Option" menüt a csalásokért.

Isten mód és hibakereső mód:
Ehhez a metódushoz szükségünk lesz hexadecimális szerkesztésre és a "desertstorm.exe" fájl tömörítetlen változatára.
Nyisd meg ezt a fájlt egy hexadecimális szerkesztővel és keresd meg a "-f -d" karaktereket vagy a "2d66202d6400"-t (hexadecimális átírásban), majd két lehetőség közül válassz:

1. Cseréld ki erre: "-f-d-j" (2d662d642d6a00), Isten mód aktiválása
2. Vagy cseréld ki erre: "-f-d-m" (2d662d642d6d00), hibakeresési mód engedélyezése

FIGYELEM! Nem használhatod mind a négy kapcsolót (-f-d-j-m), mert a kapcsolólánc hosszúsága 8 bájtra van limitálva, (beleértve a nullvégű kódot is). Habár mindkét, Isten módra és hibakeresési módra szükség lehet, eltávolíthatod a "-f" kapcsolót (így már csak –d-j-m marad), aminek eredményeként egy ablak fog megjelenni a játékban, ahol ki kell választani a játék kezdő modulját (alapértelmezésben "frontend.dll").

Isten mód engedélyezése (a –j kapcsolóval): Játék közben nyomd meg a [K] gombot, hogy a csalást ki- bekapcsold. A [K] gombra ne állíts be se semmilyen funkciót sem. Egy rövid üzenet fog megjelenni a képernyő felső részén, amikor a [K] betűt lenyomod. A "TogglePlayer Damage OFF" üzenet jelenti az Isten mód aktiválását. Az Isten mód az egész csapatra kiterjed, ami valószínűleg többjátékos módban nem fog működni.

Hibakeresési mód engedélyezése: Játék közben használd a következő billentyűkombinációkat. A legtöbb billentyűkombinációnak nincs semmiféle hatása, amíg nem aktiválod a hibakeresési kombinációkat (SHIFT+/). Ezekre a kombinációkra ne állíts be semmiféle funkciót, mert nem fognak működni. Néhány hibakeresőt letilthatsz, ha a játékot megállítod (ESC gomb lenyomásával). A csalásokhoz nincs státuszkijelző, ezért jobban teszed, ha megjegyzed azok állapotát, főként a kapcsolós féléknél. Néhány billentyűzetkombináció valószínűleg nem fog működni egyjátékos módban.

Jobb ALT + M gomb lenyomása – Küldetés megnyerése
HOME gomb – Csapat újraélesztése
INSERT gomb – Idő gyorsítása
DEL gomb – Idő lassítása
Jobb ALT + E gomb – Kiválasztott katona tapasztalati pontjainak növelése
1-9 gombok – Kiválasztott katonára váltás
B gomb – Ellenség Mesterséges Intelligenciájának bekapcsolása
O gomb – Tapasztalat növelése
P gomb – Tapasztalat csökkentése
V gomb – Korlátlan munició

BloodRayne (DEMO)
A csalások aktiválásához a játék menüjében válaszd az "Options/ Enter Cheat" menüpontot. Gépeld be a kódot. Ha helyesen írtad be a kódot, akkor a "CHEAT UNLOCKED" üzenet fog megjelenni. Majd játék közben lépj ki a menübe az [ESC] gombbal és menj a CHEAT menübe, s ott kapcsold be az engedélyezett csalást.

INSANEGIBSMODEGOOD – Darabolás, csonkítás
ANGRYXXXINSANEHOOKER – Vérszomjúság feltöltése
DONTFARTONOSCAR – Ellenségek fagyasztása, dermesztése
TRIASSASSINDONTDIE – Isten mód, sérthetetlenség
JUGGYDANCESQUAD – Juggy mód
LAMEYANKEEDONTFEED – Életerő újratöltése, teljes életerő
SHOWMEMYWEAPONS – Fegyverek megjelenítése
NAKEDNASTYDISHWASHER-DANCE – Időfaktor

Cricket 2002
A főmenüben menj az "Inside EA Sports"-ba. Vidd az egérkurzort a stáblista fülre, de ne kattints rá, hagyd ott addig, amíg el nem kezd ingadozni. Utána gépelheted a következő kódokat.

sbatsman – Szupererős ütőjátékos
bigbat – Az ütő nagy lesz
ulockall – Minden engedélyezése
bouncyball – A labda ugrándozni fog
fatfielders – Minden pályaszéli játékos úgy fog kinézni, mint a játékvezető

CENEGA
ITE MEDIA
WWW.HUGO-NET.COM
6.990 FT

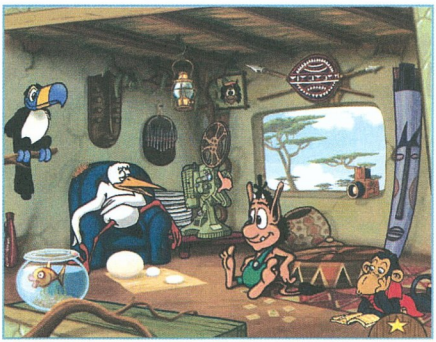
HUGO

A Hugo egy újabb ifjúsági oktatójáték, de a humorosabb és szórakoztatóbb fajtából. Az itt szereplő figurákkal több CD ROM-on is találkozhatunk (Hugo a neve ellenére nem víziló, hanem egy kis hobbit-szerű figura, Fernando egy kakadu, Jean-Paul pedig csimpánz). Ez alkalommal két Hugo-játékot veszünk górcső alá.

Méghogy vízilóverseny! Ki hallott már ekkora állatságot?

Hugo – A természet ereje

Ebben a játékban Hugo, Fernando és Jean-Paul (csak nem egy Belmondo-rajongó rejtőzik a játék készítői között?) egy kis sziget felé tartanak barátjukkal, Teknőc professzorral, aki civilben meteorológus.
A sztori szerint a szigeten él egy boszorkány, aki, mielőtt útnak indulna az évi rendes boszorkányzsinatra, utasításba adja krokodilképű famulusának, hogy takarítsa ki az egész boszi-rezidenciát. Az persze porrongy helyett varázslatokkal próbálkozna, ami persze balul sül el, természeti katasztrófák özönét szabadítva a szerencsétlen szigetre, és annak jobb sorsra érdemes lakóira. A játékos a sziget öt pontján, ötféle játékban segíthet a bajba jutott szigetlakóknak, a kikuknak (Kiku egyébként egy japán kurtizán volt a Sógunban, látom, jó ízlésük van a programozóknak: előbb Belmondo, most meg James Clawell). A játék közben Teknőc professzor kiselőadást rögtönöz a szigeten végbemenő természeti jelenségekről. Számomra a lavinajáték volt a legnagyobb flash; ebben Hugónak a hó alá ragadt kikukat kell kiásnia, miközben gonosz krokodilok szórják méretesre gyúrt hógolyókkal – de a vulkánjáték sem rossz, ahol a kikuk



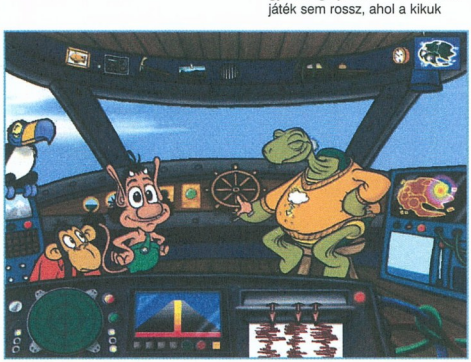
teheneit kell mozgatni, hogy szegény jószágok elkerüljék a lefelé andalgó lávafolyamokat (ha egy ilyen eltalálja valamelyik jobb sorsra érdemes tehénkét, az rögtön megszenesedve esik össze).

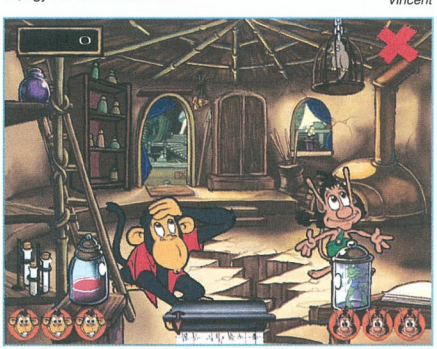
Hugo – A szavannák hősei

Ebben a történetben Hugo és jól ismert társai a szavannák világába kalauzolják a játékos kedvűeket. Hőseink elvállalják, hogy a holtfáradt gólya (úgy látszik, még nyugaton sem tudtak leszámolni a „gólya-hozza-a-kisbabát" mítosszal) helyett kikézbesítik a tojásokat (nem rosszra gondolni!) a szavanna három lakójának. Ez a játék kicsit különbözik az előzőtől, ugyanis itt nem különféle helyszíneken zajlanak a játékok, hanem Hugót, Jean-Pault és Fernandót egyfajta old school, Super Mario feelingű pályán kell irányítani, ahol a végcél természetesen a tojás célba juttatása.

A Hugo-sorozat remek játékokat tartalmaz. Azt hiszem, itt tökéletesen megvalósul a szórakozva tanulás, hiszen a valóban mókás és hosszú távon sem unalmas játékok között valóban értékes információkat lelhetnek az iskolások (nekik ajánlott főleg a sorozat), de az idősebbek is elszöszölhetnek vele. És mennyivel jobb, mint egy unalmas földrajzóra!

Vincent





AUTOMEX
LASCAUX
WWW.AUTOMEX.HU
3.990 FT

AZ ÉN KÉPREGÉNYHŐSEIM – TOM AND JERRY

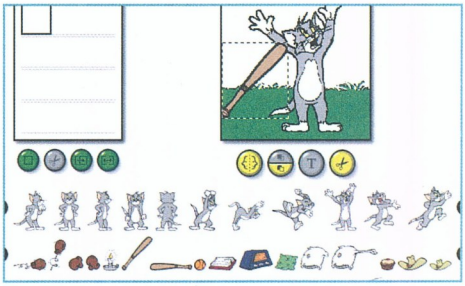
Kezdő Dargay Attilák, figyelem! Pályafutásotok kezdetét jelentheti ez a program, indul a Tom and Jerry móka!

Valószínűleg a korosztályomban megkérdezett tíz arc közül kilenc azt mondaná, hogy általában a képregények és a Tom és Jerry történetek gyerekkoruk egyik kiemelkedő momentumát képezik. Magam sem vagyok ezzel másképp, bár én képregényileg sokkal jobban kedveltem a francia színtér (hű, de nagyképűen hangzik...) alkotásait, amelyek közül a legismertebbek a Pif és Herkules, a Placid és Múzó vagy éppen a Lucky Luke (a régi Alfában Willám Will – a szerk.) történetek. Tom és Jerry figurái inkább rajzfilmen váltak több korosztály számára is kultikussá, apám meg én például a mai napig a képernyőhöz bírunk tapadni, ha a Cartoon Network véletlenül Tom and Jerry hétvégét rendez, bár a legkirályabb részt, ami egy hangversenyteremben játszódik, sose adják le. A Tom és Jerry képregény-verziója anno már egyértelműen a rajzfilmsikerek meglovagolására készült, és messze nem is lett olyan sikeres, mint a filmvászon. A most górcső alá vett program pedig egy sorozat első része, melyben a jól ismert figurákkal készíthet új képregényeket a felhasználó.

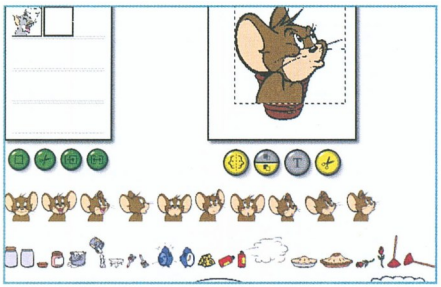
Lássuk.
Hattól hatvanhat éves korig – olvasható a borítón, ez olyan szempontból is csalóka, hogy míg a program viszonylag könnyű kezelhetősége a fiatalabbakat célozza meg, addig elgondolkodtató az is, hogy a mai nyolc-tíz éves gyerkőcök már messze nem Tom&Jerry bűvöletében élnek, sőt, talán azt sem tudják, miről van szó. A CD először igencsak megtréfált, mert amikor XP-vel tuningolt gépembe behelyeztem, öles popup ablak figyelmeztetett, hogy a program csak Win95 illetve 98 alatt fut. Hát kösz, azért azon már érdemes elgondolkodni, hogy manapság mennyien használják a régebbi operációs rendszert, és hogy van-e értelme ilyen szinten leszűkíteni a potenciális vásárlók körét, arról nem is beszélve, hogy figyelmeztető matrica nincs is a dobozon, csak hosszas kutatás után találtam egy „A program Windows 2000 alatt nem futtatható" feliratot, természetesen nem a doboz külső oldalán, hanem a CD mellé helyezett használati utasításon. Miután lóhalálában kerítettem egy másik gépet, végre el tudtam indítani a programot. Igazából felemás érzéseim vannak.

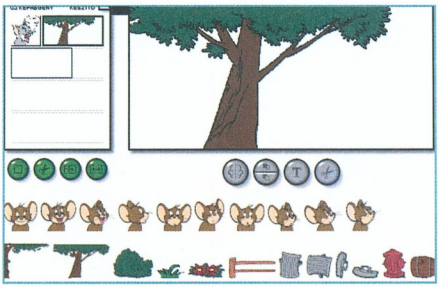
Egyfelől ötletnek jó, amit látok, és ha valami fejlesztheti a gyermeki kreativitást, akkor ez a program valóban azt teszi, másrészt a kivitelezés lehetett volna igényesebb is. A figurák között nincs túl nagy választék, többnyire pár jellemző gesztust láttató képet tettek be Tomról és Jerryről, de a szóbuborékok választéka még ennél is szűkösebb. A hátterek és az egyéb, a történetben felhasználható tárgyak szépek, de a mennyiséggel itt is baj van; ebből a nyersanyagból nem lehet sok kreatívat csinálni. A program kezelése viszont meszsze nincs photoshopi magasságokban, úgyhogy a számítógépekhez nem annyira értők is valószínűleg idegeskedésmentes órákat fognak a programmal tölteni.
A CD tokjának a hátoldalán a reklám újabb, hamarosan megjelenő programokat ajánl figyelmünkbe az Én képregényem-sorozatból, így lesz például Hupikék Törpikék meg Garfield is. Utóbbit kipróbálnám, hiszen az amerikai képregényvilág legszeniálisabb figurájáról van szó, azonban örülnék neki, ha a Garfield CD-t már hiányérzetek nélkül vehetném ki a meghajtómból.

Vincent



Vajon el tud hajolni Tom a fa testápoló elől?





HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

hello
azzal a kéréssel fordulok hozzátok, ha tudtok, akkor írjátok meg nekem azt hogy, hogyan tudok a tomb raider 2 második pályájának (velence) a végén átjutni, mert ha kinyitom a főkaput kb:20 mp van arra hogy odaérj (amit lehetetlen megcsinálni) ha lenne valami épkézláb ötletetek azt megköszönném!!!
üdv,
zoli

Hi!
Nem lehetetlen a dolog, csak meg kell találni a legrövidebb utat. Van egy kis mellékvágány, mindkét végén egy-egy rácsos kapuval, ha azokat felnyitod, szabad utat nyersz, és arrafele már bőven lesz időd átjutni.
Ulukai

Sziasztok!
Szeretnék segítséget kérni!!! Elakadtam a Mafia c. játékban ott, ahol Paulival bankot kell rabolni! Itt a szöveg nincs leforditva magyarra és nem értem, hogy mit kell csinálni! Segítsetek!!! Előre is köszi!!!
atomka

Szia!
Parkolj le a banknál. Menj be, fegyver a kézbe. Paulie előadja magát, te térdelj le a kis faajtó elé, hamarosan berombol egy őr, amint benyit, fektesd le, majd vissza a bejárathoz, onnan egy másik őr tüzel a haverodra, szedd le őt is. Paulie kifaggatja a pénztárost, aki elmondja, hogy a rács kulcsa itt van, de a széfé az igazgatónál. Menj a figura mögé, ott lóg a falon a kulcs, majd fel az emeletre. Odafent van egy pár őr, fektesd el őket, majd menj be balra a dirihez (bal első, „director" feliratú ajtó). Ő urasága elárulja, hogy a kulcs a szekrényben van (ha szembe állsz az asztalával, akkor jobbra), vedd ki (akciógomb), majd nyomás le az alagsorba. A lépcsővel szembeni rácsot nyissd ki, odabent két őr van, ha elfeküdtek, irány a széf, majd mozi. Menj vissza Paulie-hoz, és ugorj be a kocsiba.
]{redenc

Tisztelt szerkesztő,
Tudom, hogy régi, majdnem elfelejtett játékról van szó, amit már mindenki végig játszott de valahogy mégsem sikerült még érdemben választ kapni (a konkurens lapoktól sem) a következőre: Túl vagyok a Max Payne Fugitive és Dead on arrival nehézségi fokán és bekerültem egy "közbülső" szintre ahol egy nagy kék alapú teremben vagyok és megrohannak úgy 16-an jackhammerral felszerelve. Sikerült is az összes tagot leamortizálni és utána megnyílik hátul egy szoba, ahol a játék íróinak a fényképe van és a New York-i helyszínek eredeti fényképei. Nem tudom, mit kellene tennem, hogy tovább léphessek a következő szintekre. (Mindenféle kódok nem érdekelnek!)
Előre is köszönöm válaszát
Márkus László

Tisztelt Márkus László!
Elég régen nyomultam ezzel a játékkal, de ha jól emlékem akkor az már ott a szint vége, egyszóval nincs tovább. Nem hinném, hogy még a plusz rész után még plusszabbat programoztak volna bele.
Üdv!
Lac

Szevasztok!
Három nagy problémám lenne:
1. [...]
2., Windows millennium van a gépemen. Egy idő után elkezdett akadni mikor elindítottam a lemeztöredezettség-mentesítőt az 2-3% után kiírta, hogy futtassam le a Scan Discet és itt a gond, ugyanis ha elindítom a SD-et az megy 1-2 percig, utána lefagy a gép! Mit lehet ilyenkor tenni??
3., Ha elindítom az N.F.S.5öt vagy az EuroFighter Tycoon-t, akkor a menütől kezdve az egész játék összes felirata, amit ki lehet választani villog, csak részei látható meg ilyenek.
Vagy olyan is van, hogy amikor a játékban befejeztem egy pályát, megjelenik a szokásos ablak, hogy befejeztem a pályát OK , de ez is csak bevillan, aztán eltűnik, aztán pedig néha megjelennek részei. De ez nem mindig volt így, csak mostanában.

Előre is köszönöm a választ!
Hardee
(Hardi Tamás)

Ismét belenyúlok a hw-sek dolgába, remélem, megbocsátanak érte. :-D
Véleményem szerint a sok probléma összefügg, legalábbis a 2 és 3-as pontokban leírtak visszavezethetők ugyanarra az okra.
a.) A Millennium nem a legjobban sikerült Op.rendszere a Microsoftnak, így nagyon is elképzelhető, hogy néhány havi használat után az általad említett problémákat produkálja. Érdemes lenne egy Win98-at feltenni a gépre és ellenőrizni, hogy ugyanezek a hibák előjönnek-e? (Partícionálás és formázás javallott a csere előtt!)
b.) A szoftveresnek tűnő problémákat kis százalékban a hibás memóriáknak köszönhetjük. A bithibás modulok csak bizonyos programok esetében produkálnak hibákat, más programoknál tökéletesen (legalábbis észrevehető hibák nélkül) működnek. Ha tudsz kölcsönkérni egy másik memóriamodult egy barátodtól, akkor ennek is könnyen utána lehet járni.
Midas

Üdv!
2. Nem valószínű, hogy a Windows ME-ben van a hiba, ugyanilyet láttam Windows 98 alatt is. Két dolog segíthet: egy registry-pucolás a scandisk előtt (ajánlatos beszerezni valami jó kis registry-pucolót, de végső esetben a Windows beépített DOS parancsa is segíthet - azt hiszem, scanreg opt a/i), vagy pedig egy újratelepítés (nem kell durván, format C:-tól, csak egy frissítés).
3. A villogás oka lehet driverprobléma is. Nálam is volt szinte pontosan ilyen hibajelenség (igaz, más játékoknál), s a grafikus kártya driverének frissítése segített a dolgon.
T.Z

Helló
Hogyan kell kiengedni Ulmorethet a börtönből a Time Machineben? Forgattam a 4 homokórát mindenfelé, de semmi nem történt! Talán valami kapcsolót is aktiválni kell?
K.J.

Szia!
Semmi más nem kell, a homokórákat kell a helyes sorrendben egyszer megfordítani. Ha elrontod, utána már hiába is próbálkozol, úgyhogy remélem, volt előtte mentésed... A sorrend (melyet egyébként a Vel Shubek szentélyének bejárata közelében található tekercsről tudhatsz meg): Adhamid (asszony), Vissahid (öregember), Effahid (gyerek), és Shekandar (kronomanta).
]{redenc

A problémám: a PROVIEW monitorom közepén 1024*768ban van egy 1 cm es fehér csík és mindent összehúz, ami benne van.
Előre is köszi a választ
Gergő

Szia Gergő!
Ez a jelenség a monitor fizikai jellegű meghibásodásra utal, házilag nem javaslom a probléma elhárítását, keress fel egy szakszervizt.
Kornél

Sziasztok!
Mint utolsó remény fordulok hozzátok, mert már több "színvonalas" PC újságtól kértem segítséget, de válaszra sem méltattak. Ez egy kicsit csalódottá tett, pénzt már biztos nem költök rájuk.
Háromszor játszottam végig a Jedi Knight Dark Forces című játékot, de az utolsó pályán nem tudom legyőzni Jerecet, a főgonoszt. Már mindennel próbálkoztam (szerintem), de nem segített semmi. A force runnnal sem érem el a két Jedi szobrot, amik mögött vannak a kapcsolók. Kérlek benneteket, ha tudtok, segítsetek, küldjetek valami hasznos tippet. Cheat nem kell, az megöli az Erőt.
Az Erő legyen veletek.
Székely Lajos

Ó, drága bátyám ez a te lapod. Nem is tudod, mennyire örülök az ilyen jólelkeknek, akik kitartó harcosként még mindig ezzel a

WWW.VÉGIGJÁTSZÁS.HU

itt a segítség...

CHEAT
TRAINER
SAVEGAME
VÉGIGJÁTSZÁS

csodálatos programmal nyomulnak. Remélem nálad is beválik ez a taktika – sajnos nem mindenkinél sikerült, de nálam igen. Próbáld megvakítani Jerecet, húzni-lökni, s ezzel lelassíthatod annyira, hogy le tudd kaszabolni, mielőtt az oszlophoz ér. Ha sikerült, nyomd végig a játékot a másik oldalon is!

Szeretném a segítségedet kérni. Elakadtam a Mafia című gameban. A pálya cím, kikapcsolódásként, és szivarokat kellene elloppnom a kikötőből.
Sajna sosem sikerül, mindig észrevesznek... Tudnál tippet adni?
nadjp

Üdv!
A problémád szerintem az lehet, hogy túl agresszívan próbálkozol. Ez a pályát úgy kell megoldanod, hogy megvárod a teherautót, ami elhagyja a kikötőt, és követed addig, míg egy alkalmas helyen elé nem tudsz vágni. Akkor kirángatod a vezetőt, és 3x bekened fa testápolóval, mire ő elejti az úti okmányokat. Ezeket vedd magadhoz, és a teherautóval térj vissza a kikötőbe.
Mielőtt azonban behajtanál, a dobozokat dobáld le a platóról. (Most már beengednek.) Menj el kb. a közepéig a dokknak, ahol egy bepakolón a telep főnöke áll. Tőle kapsz egy kis melót (dobozolás a kivétel kedvéért), de segítségedre lesz 2 munkás. Ha ez megvan, vissza a szivarok dobozaihoz: villámgyorsan dobáld a platóra őket, és szívódj fel!
Sok sikert!
Lac

Szia!
Többféle módszer is van, leírom az egyszerűbbet. Gondolom, már megtaláltad a ládákat, és ott az a főnökforma ember az ajtóban. Menj a fickóhoz és akciózz rajta - rád förmed, hogy mit téblábolsz itt, amikor annyi a meló. Ő most elmegy pisilni, te pakolj be egy halom ládát az elosztó terembe (Dispatch Hall). A rámpával szemben ott vannak a ládák, a jobboldali nagy raktárba kell őket bevinni, az üres raklapra. A közelben beszélget két melós, ha akciózol rajtuk, Tommy megkéri őket, hogy segítsenek, így hármasban a húsz ládát hamar bepakolhatod, de vigyázz, a dobozokat ne az eldobás gombbal tedd le, hanem amikor megjelenik az életerő-kijelző felett egy kis felkiáltójel, nyomd meg az akciógombot! Ha kész a pakolás, a főnök megnézi, és morogva bár, de elfogadja. Menj vele vissza a szivaros dobozokig, és akciózz ismét a jóemberen, ekkor Tommy szól neki, hogy várnak rá a vasútnál, ő pedig elcsámpázik. Nincs más feladatod, mint szépen kényelmesen felpakolni a ládákat, és irány a kijárat...
]{redenc

sziasztok. a help szolgáltatást venném igénybe: -MOHAA -val van egy problémám: eljutottam egy pályára, ahol az ellenséges területen lezuhant egy repülőgép. A pilótát megkell menteni, és elkell vinni valami házba (mohaa hun.) a pályán mindenkit kinyírok átjutok a templom előtti akadályon, de semmi. Mit kell enni hova kell vinni az embert ??? segítsetek!
A másik ,miért van szerintetek hogy az alaplapom bios frissítésel 100/133 mhz FSB tud-na de amikor biosban átállítom 133 kivettem 100 mhz 64mb sdramot és újra indítom a monitor nem kapcsol be. a videokártyám radeon 7500 128mb-os. tudtok választ adni írjatok légyszives vissza, ha nem akkor is!!!!!!!!!
köszönöm, thanks: tom

A HW-s kérdés igazi profira utal. Amennyiben az FSB-t átállítod 133 Mhz-re, akkor a memória órajele is automatikusan ezt veszi alapul, vagyis az is 133 Mhz-en akar elindulni. A 100 Mhz-es memóriamoduloknak csak kis százaléka bírja ezt a sebességet és a tiéd valószínűleg a többséghez tartozik. A probléma megoldása tehát nem a videokártyádban, hanem valószínűleg a BIOS-ban keresendő. Az alaplap kézikönyvében a jumpereknél találsz egy "flash bios" nevűt: 3 láb közül kettőt lehet egy jumperrel összekötni. Nézd meg, hogy a jumper melyik állásban van most és a gép kikapcsolt állapotában rakd egyel arrébb, majd vissza. Ha ez a megoldás esetleg gondot okoz, akkor próbáld meg az alaplapról leszedni a tápcsatlakozót (óvatosan!) és visszadugni, így is vissza lehet hozni a BIOS gyári beállításait.
Midas

A MOHAA-val kapcsolatban a templom a megoldás kulcsa. Odabent az oltár jobb oldalán – elég nehezen észrevehető - de ott vöröslik egy rejtett kapcsoló /use/. Innen már egyenes út vezet a francia ellenállás csinos képviselőjéhez...
Tika

Kérlek Segíiíítsetek!
Elakadtam a Warrior Kings-ben, az első hadjárat negyedik küldetésében. Azon belül is a negyedik feladatban.
Kiszabadítom az öreget az se jó, meghal az se jó (a börtöne körül megöltem az összes ellenséget). Mit kell csinálni, kérlek, segítsetek!
Kérem, válaszoljatok ma vagy holnap. Köszi....
Skorpio013

Valószínűleg a 'Rescue Thomas' című pályára gondolsz, bár Thomas nem is annyira öreg, csak szál pendelyben a hosszú rabság nyomaival nem valami bizalomgerjesztő... Első lépésben gondolom felvetted a puskaport /balra a kaputól/ aztán sunyizz a börtön felé, és robbants egyet a kapunál –erre odasereglik a jónép /nem kell kaszabolni senkit/, Thomas könnyen kiszabadítható, és a börtönhöz közel - hátul - a falnak van egy gyenge pontja, na ott kell még robbantani 'lyukat', és irány a szabadság...
Tika

sziasztok
a Thing játékban akadtam el a második pályán a training pálya után, amikor egy feka csáveszzal talizom és most először voltak csúnya kis "dolgok"!!! van egy kódos ajtó de ott nem tudok bemenni, ja meg egy kamera, hogy tudok továbbmenni???
előre is köszi
alienke

Hali,
A megoldás nagyon egyszerű, mert a kamera zoomolási képességének kihasználásával meg lehet lesni az éppen aktuális kódot a megfigyelt teremben.
Ch00ler

Legolas jelentkezik!
Nos, a Mafiában annál a khm, khm versenynél elakadtam. Azt a rohadt kocsit alig tudom vezetni. Már 20 órája próbálkozok!!!!
Boldog Karácsonyt!
Legolas

Szia!
Amint elindul a verseny, szép nyugodtan, nem kapkodva (!) indulj el. Az első ellenőrzőpontnál, a TRACO reklámos traverz után lesz balra egy betontuskókkal elzárt régi pályaszakasz. A barikád jobb oldalán pont befársz. Persze az első kanyarnál megjelenik a WRONG WAY felirat, jelezve, hogy rossz úton jársz, ne érdekeljen! Menj végig az úton (továbbra sem kell rohanni!), és amint kiértél a rendes pályára (a baloldali Dunnies felirat mellett, a záróvonalat átlépve), nyomd meg a "Replace car", azaz az "autó talpra- és irányba állító" gombot (alapértelmezésben: Num0)! Ekkor ott állsz a startvonalnál, és amint átléped, első helyen állsz, és a többiekre egy teljes kört vertél... Ezt még négyszer megismételed, és tiéd a győzelem!
]{redenc

Sziasztok!
Meg szeretném kérdezni, hogy FIFA 2003-al hogyan lehet interneten játszani!
Köszönöm:
Papp Dániel

Szia!
Először is a főmenüben a Multiplayer pontot válaszd. Itt több lehetőség is adódik:
Online Matchup: az EA Sports Online játékos-kereső rendszerén keresztül találhatsz ellenfeleket az egész világról, csak előbb regisztrálnod kell magad. Kicsit lassú a dolog, nem javaslom.
Direct IP: valószínűleg ez kell neked! Először is szerezz egy ellenfelet, ajánlom például a oldalt. Amire szükség lesz: egyszerre legyetek fenn a neten, mindketten indítsátok el a FIFA-t, kattintsatok a DirectIP-re. Megnézed a géped IP-címét (a fölül látható hosszú, pontokkal megtűzdelt szám az), majd ezt megmondod a társadnak (érdemes ICQ-t használni a kommunikációhoz). Ezután rákattintasz a "Host" gombra, és várod, hogy ő csatlakozzon. Ezt úgy teheti meg, hogy az oldalt látható üres helyek valamelyikére megad egy nevet a kapcsolatnak, utána beírja a tőled kapott IP-t, és a "Connect" gombra kattint.
Network: ez helyi hálózatra vonatkozik, téged nem érint.
Modem: ha mindkettőtöknek modemje van, betárcsázhatsz a játékostársadhoz. Ehhez csak a telefonszámára van szükséged, meg hogy nála is menjen a FIFA.
Nagyjából ennyi lenne, jó szórakozást!
Lord Lucas Z

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Üdvözletem mindenkinek. A tanácsadó rovatot megrázó hírrel kell kezdenem: a *-i polgármester UFO-t látott. Ez alapjaiban rázza meg sokunk Univerzumról alkotott elképzelését. Nem vagyunk egyedül a Világegyetemben. Persze lehet, hogy csak az egészségetekre elfogyasztott újévi pezsgők mondatják ezt velem. Mindenesetre azt hiszem, hogy az idei első tanácsadó rovat témáját jórészt a szex és a különös lények teszik ki. Lássuk csak!**

Zsáááááá!
What's up doc? Ich bin very müde. Und Du? I am very clever und Du? Jaj rájöttem valamire: Sir Thelen név egy olyan tulajdonságodra utal, amilyen a nőknél fordul elő. Ha ez a tulajdonság a nőknél fordítva fordul elő, akkor bizony kivannakakadvamintazállat. Tádám ez pedig a SZŐRTELENség.
Namármost ennek kettő azaz 2 jelentése is van. Jelentheti a Sir nélkül való létet, tehát a Sir Thelenséget, ez a jelzőre utal. illetve a természetes bolyhozat nélkül való emberi élettengetést is. Na akkor illene kiválasztanom, hogy szerintem te melyik alapján választottál nevet. De nem teszem, mert félek a válasz nem teccene!! És amúgy is ha szőrtelen vagy nem az én dolgom. Ja és küldhetnél hanganyagot vagy képeket a háttérben folyó pajzán dolgokról, mert emlékszem, hogy a Sex és Gyengédség szavak erre utalnak. Mexámoltam és ámultam, má' tizenhat azaz 15 azaz 22-1 azaz elég sok számotok van a birtokomban.

Na csá, amúgy nem tom monttam é már vagy nem monttasm é már de kb.: 2562 éve veszem az újság FMD romos változatát!!:)

Na ZSÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!!!

Mcsabee as Sir Integral as Ülőbika (nem fekvőtehén nem illik összekeverni), CSÓKOLOM

Üdvözlet kedves Ülőbirka Úr!
Gondoltam mostantól illedelmes leszek, ha már csókolommal köszön nekem, ezzel mégiscsak kiválasztva, hogy mi alapján találtam nevet. Így most már némi nemi identitászavarral is meg tetszett ajándékozni, szóval már asse tom fiúcska vagyok-e vagy netán leányka. Ezt csak 1 azaz egyféleképpen lehet eldönteni: minden nőnemű olvasónk (ésszerű korhatárok között persze) tegyen próbára! De tényleg. Akkor most kezdek is várni. Ha a próba sikeres lesz és esetleg meg is örökítjük valamilyen adatrögzítő berendezéssel a produktumot el is tudjuk küldeni Ülőbika Úrnak (gondolom, hogy úr, hiszen a tehénség ellen tiltakozott) némi addicionális zséé fejében. Akkor aztán bátran kiértékelheti a háttérben búvópatakként előrenyomuló pajzánságokat.

Sziasztok!
Szerintem legyen rajzpályázat a PC.Games-ben. A díj pedig előfizetés lehetne. Meg szerintem legyen Fifa2002 demo a januári szám cdjén. Meg amúgy mit értetek azon, hogy SZEX a PC.games-ben? Tudnál adni kódokat a Fifa2002 demohoz?
Amúgy ha bárkinek születésnapja vagy névnapja van, sok boldogságot! Na helló!
Üdv
Smart

Hali! Hát legyen. Rajzpályázat. Én aztán nem vagyok semmi jónak az elrontója, ha valaki kedvet érez rajzoljon nekünk valamit és küldje be! Lehet bármi, ami eszetekbe jut, aztán ami tetszik megjelenik itt ezen az oldalon. Akár már jó példával elől is járhattál volna, tedd meg a következő hónapban. Mindjárt utánanézek a lehetséges díjazásnak, majd tudósítok a fejleményekről.

Most így hirtelen nem tom lesz-e (van-e) Fifa2002 demo, a kódkérést továbbítottam az illetékeseknek, mert hát ugye engem más dolgok foglalnak le ippen. Szex? Ma mindenkinek ezen jár az esze? Nem is tudom pontosan mit jelent, várj előveszek egy enciklopédiát...hát itt aztán van minden a szextánstól a szezonig, csak a szexről nem írnak egy kurta sort se. Gondolom valami olyat jelenthet, ami megkívánja a bal alsó sarokban a kis sárga/piros karikát benne a korhatárt jelentő számmal. Ha többet megtudok a dologról, ígérem értesíteni foglak, vagy küldök a fentebb említett kazettákból

Hy Szőrtelen!
Segíts rajtam kérlek!
Van nekem 1 nagy bajom, nagyon szőrös a testem! Sajnos nem vettek fel bolti eladónak (gondolhatod mért) ezen problémám miatt és gondoltam a neved miatt te talán segíthetsz rajtam.

Milyen habot használsz? Milyen gyakorisággal használod a borotvát, esetleg talán gyantázol?
Válaszod minél hamarabb várom, mert így sajnos nem mehet tovább az életem!
Üdvözöl:Nayon szőrös!

Kedves Szőrös!
Hát igen. Sok idősödő hölgy küzd hasonló problémával, vigasztaljon, hogy nem vagy egyedül! Nem lep meg, hogy elutasítottak, mint bolti eladót. A Te adottságaiddal vétek lenne ilyen pályát választani. Talán inkább öregbíthetnéd hazánk hírnevét és lehetnél yeti, valahol a Mátrában, de a Bakony is számításba jöhet, ha sikerül kiszorítanod az ottani betyárokat. Sok szerencsét!

T. Sir Thelen!
Képzeld elakadtam a Silent Hill - ben. Még az eleje felé vagyok amikor... de ezt nem is neked kéne írnom, hanem a HELP -be. Naszóval: adva vagyon a *** Magazin. Nemrég olvastam benne a Moly-emberről. Ez egy olyan lény amely valszeg egy párhuzamos világból jött, szárnyai vannak + vörös szeme és izmos és ilyesztegeti egy amerikai kisváros lakóit. Ez nagy por vert fel ott. Ekkor érkezel Te, mint főhős és kardal + mágiával indulsz a Főgonosz és csatlósai ellen! Ez utóbbi nem volt a cikkben, de játékötletnek nem utolsó, bár egy kicsit elcsépelt. Ez van. Állítólag film is készült belőle! Te hogy állsz az UFO kérdéssel? Nem tervezitek, hogy az újságban nyíttok UFO Rovatot? Én nagy rajongója lennék! :) Úgyis sok game készül ebben a témában és így legalább tájékozott lenne az ember, hogy hogy is van ez a "valóságban". Igaz nem ez a PC GAMES profilja, de azért hátha bejön.Na búcsúzom. Az ERŐ legyen veletek!

DAeRK

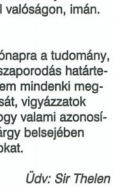
Sokat hallani mostanában mindenféle azonosítatlan repkedő tárgyakról. Hát +mondom őszintén, én félek. Különösen most, éjjel. Amúgy is aludnom kéne már. Csak nem merek. Miféle Moly-ember? Ez olyan, ami szétrágja a ruhádat éjszaka és reggelre csak a foszlányai maradnak és Te megtalálod és halálra rémülsz úgy, hogy egyszerűen mozdulni sem tudsz és majdhogynem már kómába esel, de senki sincs aki segítsen, csak ott állsz magadba roskadva, tanácstalanul, elhagyatva, mint akinek se anyja, se apja, csak sírva, szomorúan, várva hátha valaki segít, de persze nem fog , csak a sötétség, a félelem uralkodik rajtad, mit egy hagymázas rémálomban, könyörögve bárcsak felébrednél, persze hiú ábránd, futnál de nem megy, mintha sűrű folyadékban járnál, közben üldöz ez a megnevezhetetlen iszonyat túl időn és téren, túl valóságon, imán. Szóval ilyen?

Hát ennyi erre hónapra a tudomány, a technika és a szaporodás határterületeiről. Remélem mindenki megtalálta a számítását, vigyázzatok magatokra, nehogy valami azonosítatlan repkedő tárgy belsejében találjátok magatokat.

Üdv: Sir Thelen

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdéseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354



HU-MOR-ZSÁK

Pontrendszer
A romantika világában az alábbi egyszerű szabály érvényesül:
Tedd a nőt boldoggá!
Tedd azt, amit szeret, így szerezhetsz pontokat.
Ám ha olyat teszel, ami nem kedvére való, azért pontlevonás jár.

Itt egy rövid útmutató a pontrendszer használatához:

Alapvető feladatok
- Beágyazol (+1 pont)
- Beágyazol, de elfelejted a díszpárnákat (0 pont)
- Az ágytakarót a gyűrött lepedőre teríted (-1 pont)
- Nem hajtod le a WC-fedelet (-5 pont)
- Ha üres a WC-papír tartója, hozol új tekercset (0 pont)
- Ha üres a WC-papír tartója, papírzsebkendőt használsz (-1 pont)
- Ha elfogyott a papírzsebkendő, a másik WC-t használod (-2 pont)
- Elmész extra-nedvszívó szárnyas tisztasági betétet venni neki… (+5 pont)
- …a hóesésben (+8 pont)
- …de sörrel térsz haza (-5 pont)
- Az éjszaka közepén felkelsz egy gyanús hang miatt (0 pont)
- Az éjszaka közepén felkelsz egy gyanús hang miatt, de semmit nem találsz (0 pont)
- Az éjszaka közepén felkelsz egy gyanús hang miatt, és találsz valamit (+5 pont)
- Agyonvered azt a valamit a tenisz-ütőddel (+10 pont)
- A kedvenc palotapincsije volt (-10 pont)

Társasági érintkezés
- Az egész buli alatt mellette vagy (0 pont)
- Egy ideig mellette vagy, majd eltűnsz egy egyetemi ismerőssel dumálni (-2 pont)
- Az egyetemi ismerőst Tímeának hívják (-4 pont)
- Tímea azóta táncosnő lett (-6 pont)
- Tímeának hatalmas szilikonos mellei vannak (-80 pont)

Születésnap
- Elviszed vacsorázni a születésnapján (0 pont)
- Elviszed vacsorázni a születésnapján, és nem a sarki meccsnézős helyre (+1 pont)
- De bizony a sarki meccsnézős helyre (-2 pont)
- „Egy-ezresért-mindent-ehetsz" este van (-3 pont)
- Nem elég a sarki meccsnézős hely és az „ezresért-mindent-ehetsz" este, de még az arcod is kifested a csapatod szineire (-10 pont)

Kirúgás a hámból a haverokkal
- Egy haveroddal mész el (-5 pont)
- Ez a haverod boldog házasságban él (-4 pont)
- Vagy szörnyen egyedülálló (-7 pont)
- Esetleg Porsche Cabriója van (-10 pont)
- Netalán egyedi rendszámtáblával, mint pl. DUG6UNK (-15 pont)

Esti szórakozás
- Elviszed moziba (+2 pont)
- Olyan filmet néztek, amit szeret (+4 pont)
- Olyan filmet néztek, amit te utálsz (+6 pont)
- Olyan filmet néztek, amit te szeretsz (-2 pont)
- A címe Hullaszaru 3 (-3 pont)
- Emberevő robotokról szól (-9 pont)
- Hazudtál, mert azt mondtad neki, hogy egy árvákról szóló művészfilm lesz (-15 pont)

A külsőd
- Határozott pocakot eresztesz (-15 pont)
- Határozott pocakot eresztesz, de sportolsz, hogy megszabadulj tőle (+10 pont)
- Határozott pocakot eresztesz, ezért inkább bő gatyákat és laza pólókat hordasz (-30 pont)
- Azt mondod inkább: „Kit érdekel, neked is pont ilyen van." (-8000 pont)

A Nagy Kérdés
- Megkérdezi: „Kövérnek látszom?" (-1 pont) (Igen, tökmindegy, mindenképpen pontot veszítesz)
- Egy cseppet habozol a válasszal (-10 pont)
- Visszakérdezel: „Hol?" (-35 pont)
- Bármi mást válaszolsz (-20 pont)

Kommunikáció – amikor egy problémát akar veled megbeszélni
- Figyelmes arckifejezéssel meghallgatod (0 pont)
- 30 percnél tovább hallgatod (+50 pont)
- 30 percnél tovább hallgatod anélkül, hogy a TV-re pislantanál (+1000 pont)
- Észreveszi, hogy közben elszundítottál (-2000 pont)

Rendőr eltöri a sípját, és bemegy a hangszerboltba.
– Jóóónapot kívánok, egy sípot legyen szíves...
– Háát! Nem is tudja, mekkora szerencséje van! Maga a százezredik vásárlónk, úgyhogy 1.000.000 Ft értékben választhat hangszert a boltunkból.
– Jó, hát egy sípra lenne szükségem...
– Na de ember, tudja mennyi a 1.000.000 Ft? Válasszon ki bármit, és viheti.
– Jó. Hát akkor kérném azt a piros szaxofont, meg azt a fehér tangóharmonikát.
Boltos néz, majd megszólal.
– Hát jó nem bánom. A poroltót még leveszem magának, de a radiátort azt már maga szereli le...

Ezek olyan feliratok, ahol nem mindig azt (és úgy) írták, amit (és ahogy) akartak...
Egy étterem Nairobiban: „Aki úgy gondolja, hogy a pincérnő udvariatlan, annak látnia kéne a főnököt."

Indiai üzlet New Yorkban: „Miért menne máshova, hogy átverjék, ha hozzánk is jöhet?"

Utcai plakát: „Ön felnőtt létére nem tud olvasni? Hívjon, mi megtanítjuk!"

Hotel Thika: „Tilos a hotel tulajdonát képező törölközőket ellopni. Ha Ön nem ilyen vendég, akkor kérjük, ezt ne olvassa el."

Hindu templomban: „Nőknek tilos a belépés, még akkor is, ha külföldiek és férfinak öltöznek!"

New Nairobi: „Kérjük a hölgyeket, hogy a bár területén ne legyen gyereküket!"

Safari parkban: „Elefántok Kérjük maradjanak autóikban!"

Egy szervizben: „Mi mindent megjavítunk! Kérjük, kopogjon hangosan, a csengő nem működik!"

Egy irodaépületben: „A lift nem működik, kérjük, használják a felvonót!"

Egy egyiptomi szállodában: „Ha a Room Service-t szeretné igénybe venni, kérjük, nyissa ki az ajtót, és kiáltsa jó hangosan: ROOM SERVICE!!!"

Juneau, Alaska: „Biztonsági létra! Csak saját felelősségére másszon fel!"

Útszéli tábla Texasban: „Senki sem olvassa el az útszéli táblákat... de most Ön igen! :)"

Szinte bármelyik motelben látható Las Vegasban: „Órára szabott árak lehetségesek!"

Étkezde az autópálya mellett Kaliforniában: „Egyen még több babot! Amerikának kell a gáz!"

Matrica egy autón, Indiában: „A szüzesség gyógyítható! Kérdezze a kocsiban ülő orvost!"

Egy kávéautomatán: „Poharak nincsenek! – a vezetőség". Alatta kézzel: „Nincs vezetőség – a poharak!"

Papírlap egy kertben a haldokló virág mellett: „Fejlődj, a szentségit!"

Felirat egy brit pub WC-jében lévő óvszer-automatán: „A brit szabványoknak megfelelően készült." Alatta, kézzel: „A Titanic is..."

Egy bár WC-jében: „Ugyanaz a fickó rakja a jeget a koktélodba, aki a csikeket lopja ki a WC-ből."

Egy autós matrícán: „Ne lopj! A kormány nem szereti a konkurenciát."

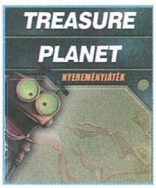
Egyetemi zuhanyzó az USA-ban: „Ha kettő helyett négy lábat lát a zuhanyzó ajtaja alatt, azonnal értesítse az Egyetemi Rendőrséget!"

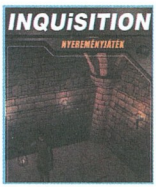
Kézzel írva egy fénymásoló üzletben a falon: „Duplázza meg örömét – másolja le csekkjeit is!"

Egy pedikűrösnél Floridában: „Azonnali lábsebészeti beavatkozások – járóbeteg-rendelés."

LINKEK:
www.toonedin.com/movies/WhiteTrashXmas.html
www.rathergood.com/vines

JÁTÉKSZELVÉNYEK





2002. december 2. - Bejelentik a Lord of the Rings: War of the Ring játékot. Az Enlight szakít a Phantagram-mal, és Restaurant Empire-re kereszteli készülő játékukat. Elindul a Fire Warrior weboldal.

2002. december 3. - A Takeda bejelenti a Strength and Honor stratégiai játékot.

2002. december 4. - Elindul a FireStarter weboldala. Wolfenstein: Enemy Territory képek jelennek meg. Az Activision több játékra szerződik a Stainless Steel Studios-val. A Ubi Soft bejelenti a CSI: Crime Scene Investigation-t.

2002. december 5. - Hamarosan jön az Airport Tycoon 2. Elindul a Rise of Nations weboldal. Megjelenik a MechWarrior 4 Mercenaries szerkesztő.

2002. december 6. - X2 videó jelenik meg. Bejelentik az X-Men: Wolverine-t. Elindul a No Man's Land weboldal. Megjön a Mikulás, alias Télapó.

2002. december 9. - A 3DO bejelenti a Heroes of Might and Magic 4: Winds of War-t. A Ritual saját kézbe veszi a Condition Zero fejlesztését. Bejelentik az Ultra Assault és a Chain Reaction készítését. Januárban jön az angol Runaway. Elindul a Freelancer weboldala.

2002. december 10. - Elindul a Warrior Kings Battles weboldal. Új Sherlock Holmes játék jelenik meg, The Mystery of the Mummy néven.

2002. december 11. - A Playboy Enterprises játékot fejleszt PC-re. Amerikában megjelenik a WhiteOut.

2002. december 12. - A Sierra engedélyt ad a következő Tribes játék fejlesztésére. Az EA új sportjátékot jelent be, MVP Baseball 2003 néven. A BioWare kiadja az ingyenes Neverwinter Night kiegészítő, a The Witch's Wake első részét.

2002. december 13. - Elindul a Spellforce weboldala. Letölthető a Zoo Tycoon Theme Pack. A Global Star bejelenti bowling játékát. Kijön a Lionheart első trailere. A Techland elkészül a Speedway Grand Prix-vel.

2002. december 16. - Bejelentik a Strike Force MOD UT2003-as portolását. A Philips kiadja Sound Agent 2 technológiát használó hangkártyáit. Januárra halasztják a Master of Orion III-at.

2002. december 17. - Az MGM felszólítására leáll a Stargate SG1 ingyenes MOD fejlesztése. Az Infogrames bejelenti az Alone in the Dark mozifilmet. Az EA megjelenteti a The Sims Online-t. Ingyenes kiegészítést adnak ki a Starfleet Command III-hoz. A Warthog megveszi a Zed Two-t.

2002. december 24. - Szenteste, Karácsony... (amikor olvassátok, már elmúlt - amikor írjuk, nekünk még csak most jön)

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (DECEMBER - JANUÁR)

102 Dalmatians Action Game	Disney	2003.01.01	2 990
102 Dalmatians Activity Center	Disney	2003.01.01	2 990
Another War	Cenega	2002.12.10	10 990
Aquanox 2: Revelation	JoWooD	Q1 2003	10 990
Atlantis Action Game	Disney	2003.01.01	2 990
Battle Realms Gold (alap+kieg.)	Ubisoft	2002.12.15	10 990
Battle Realms: Winter of the Wolf	Ubisoft	2002.12.15	6 990
Casino Tycoon	Cenega	2002.12.15	4 990
Catz 5	Ubisoft	2003.01.01	3 990
Conflict: Desert Storm	Cenega	2002.12.15	4 990
Cossacks: Back to War - add-on	Ubisoft	2003.01.01	6 990
Crazy Factory	Cenega	2002.12.15	4 990
Die Gilde Add On	JoWooD	Q1 2003	10 990
Dino Island	Cenega	2002.12.10	6 990
Dinosaur Action Game	Disney	2003.01.01	2 990
Disciples 2	Cenega	2002.12.15	10 990
Dogz 5	Ubisoft	2003.01.01	3 990
Duke Nukem: Manhattan Project	Cenega	2002.12.10	9 990
Fire Department	Cenega	2002.12.15	6 990
Goofy Skateboarding	Disney	2003.01.01	2 990
Gothic 2	JoWooD	Q1 2003	10 990
Hot Wheels Velocity X	THQ	2002.12.17	9 990
Hugo - A szavanna hose	Cenega	2002.12.10	6 990
Hugo - A természet eroi	Cenega	2002.12.10	6 990
Icewind Dale 2 - Collectors Edition	Virgin	01/2003	10 990
Join the Band	Cenega	2002.12.15	4 490
Knights of the Cross	Cenega	2002.12.10	5 990
Monster Jam Maximum Destruction	Ubisoft	2003.01.01	10 990
Morrowind: Gold (alap+kieg.)	Ubisoft	2002.12.15	9 990
Morrowind: Tribunal	Ubisoft	2002.12.15	3 990
Paradise Cracked	Cenega	2002.12.15	9 990
Racing Simulation 3	Ubisoft	2003.01.01	7 990
Scrabble 2003	Ubisoft	2003.01.01	6 990
Scrabble Junior	Ubisoft	2003.01.01	6 990
Syberia	Cenega	2002.12.15	10 990
The Partners	Cenega	2002.12.10	6 990
The Westener	Cenega	2002.12.15	4 490
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	2003.01.01	9 990
Trainz	Cenega	2002.12.15	9 990
Treasure Planet	Disney	2002.12.15	9 990
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	Disney	2003.01.01	2 990

A NYERETMÉNYJÁTÉK NYERTESEI

PC.GAMES 2002/12

Speed Challenge nyereményjáték
Morár Attila - Gyula
Bobák Béla - Gyöngyös
Kertész Krisztián - Budapest

Need for Speed: Hot Pursuit 2 nyereményjáték
Szuhányi Krisztián - Mende

Fifa 2003 nyereményjáték
Rack Norbert - Szigetvár

NOLF 2 nyereményjáték
Horváth Zoltánné - Szombathely
Jósika Zoltán - Budapest

Robin Hood nyereményjáték
Körtélyesi Péter - Kiskunhalas
Csákó István - Hajdúszoboszló
Gyula István - Budapest

A nyerteseknek gratulálunk, a nyereményeiket a fejalánló cégek postán fogják elküldeni.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Paczona Zoltán (Chilly), Csigás Gábor (WholsNot), Balázs Gábor (BeeGee), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Firics Zoltán
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

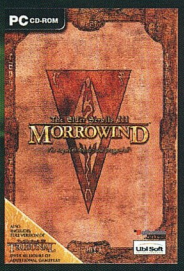
Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

The Elder Scrolls III
MORROWIND™

Magyar nyelvű kézikönyvvel

Próbáltad már?



Ne hagyd ki! A Tribunal™ kiegészítő számtalan újításával még 40 órát élvezheted a The Elder Scrolls III MORROWIND világát.

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZenitMax Media company

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Kapható a nagyáruházakban és viszonteladóknál.
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

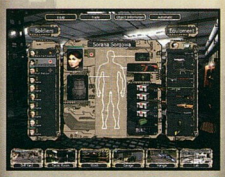
automex MULTIMÉDIA

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

UTOLSÓ ESÉLY AZ APOKALIPSZIS UTÁN

SOLDIERS OF ANARCHY

A 3D-TAKTIKA ÚJ GENERÁCIÓJA



Az emberiség mindent elvesztett...

...mindent, amit elért...

...minden vagyonát...

...minden büszkeségét...

Csak a remény maradt,

a remény az újrakezdésre.

Hamarosan a boltokban

SILVER STYLE

bigben interactive

DYNAMIC SYSTEMS